

Nº 53
4,95 €
Agosto 2004
NORMA Editorial
9 771576 222004 53
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
ESCANEO REALIZADO POR @ FAFNIR98
¡TE ATRAPARÁ...!
SPIDER-MAN 2™
¡Estas vacas son la leche!
ZAFARRANCHO en el RANCHO
Doraemon el Gladiador
© Disney


Nintendo
GAMING 24:7
www.nintendo.e
WE ARE THE HAM-PIONS
ESCANEO REALIZADO POR
@ FASENIIR98
1
2
3
HAMTARO HAM-HAM GAMES
¡QUE EMPIECEN LOS JUEGOS!
¡Participa en los Juegos de Verano de Ham-Ham! Compite en 15 grandes eventos deportivos. Gana medallas y explora la villa de los deportistas con tus nuevos amigos Hamsters.
El Deporte, nunca fue tan divertido. ¡A por el Oro!.
¡HAMTARO HAM-HAM GAMES!
Sólo para Game Boy Advance
GAME BOY ADVANCE
HAMTARO
HAM-HAM GAMES
3+
Nintendo
GAME BOY ADVANCE SP
© 2004 Nintendo. Characters & Basic Concept: © R.KAWAI / 2000, 2004 Shogakukan, SMDE, TV Tokio. Characters from Movies: ©8686 Project. 2001-2003. Game by ALPHADREAM. Copyright of "Hamtaro" Original character and Basic C
reserved by Ritsuko Kawai, Sogakukan, SMDE and TV Tokyo. Copyrights of Original Characters from "Hamtaro" Movies reserved by 8686 Project. Copyrights of Game, Scenario, Music and Program developed by Nintendo, reserved by Ni
NINTENDO EN MOVIPLAYA2004
Este verano, ¿sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:
www.nintendoplaya.com



¡Dibus!

La revista de los jóvenes artistas

Sumario:

53

¡DIBUS! Nº53
Agosto 2004

Director: Jordi Vall.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Eduardo Quindós, Óscar Valiente y Jordi Vall.

Jefe de maquetación: Manu Ansemil.

Maquetación: Alberto Basanta y Mar Serra.

Colaboradores: Darío Adanti, Manu Ansemil, Athos y EnriqueCarlos, Andrés Barzi, Estudio Caníbal, Eulàlia Dolz, Estudio Fénix, Sam G.C., Àlex López, Paula&Crego, Francis Portela, David Ramírez, María Luisa Molina, Alfons Moliné, Isidre Monés, Nintendo Acción, Núria Teuler, Daniel Torres y Abraham Tramplán.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director general: Óscar Valiente.

Director financiero: Vicente Campos.

Edición: Eva Alonso, Carles M. Miralles, Mary Molina y Jordi Vall.

Redacción: Fabián López.

Marketing: Eduardo Quindós.

Derechos internacionales: Leticia González y Pamela Santacroce.

Representación de autores: Jesusa Iglesias.

Producción: Flor Castellanos y Marià Martí.

Diseño Gráfico: Xavier Andinyac, Manu Ansemil, Alberto Basanta, Vanessa M. Bayó, Jordi Carlos, Joan Moreno, Verónica Pérez, Leo Pérez, Mar Serra y Héctor Tomás.

Contabilidad: Raúl Coll y Rosa García.

Distribución: Xavi Domènech, Dyé Gandiaye, Sergio Gómez, Frederic Marín, Alejandra Pellicer, Xavier Penabad, Mª del Mar Rodríguez, Juan Carlos Sánchez, Mireia Tomás y Lluís Vives.

Internet: Albert Badosa.

Prensa: Josefina Blaya.

Comunicación: Iván Clemente.

Redacción
Passeig de Sant Joan 7. 08010 Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Eduardo Quindós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona

Dibutienda, suscripciones y números atrasados:
Tel.: 902 120 144

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control ojd

NORMA Editorial

www.NormaEditorial.com

Bienvenido

No hay nada mejor para pasar las calurosas tardes de verano que una sala de cine con su aire acondicionado, ¿verdad, dibucolegas? Pues os presentamos las películas más apetecibles de este agosto: SPIDER-MAN 2, ZAFARRANCHO EN EL RANCHO... y continúan nuestras nuevas secciones como el Taller de escritura o Dibujuega a dibujar, para que no te aburras... y nuestra nueva sección de colorear: A todo color.

1 Editorial y sumario
2 Sumario de cómics
6 El mando
8 El Noticiero Planet
12 Cómo dibujar manga
16 Reportaje: Spider-man 2
[illegible] Reportaje: Zafarrancho en el rancho
24 Reportaje: Doraemon Gladiador
26 Reportaje: Thunderbirds
26 Reportaje: Catwoman
27 Dibusolidario
30 El personaje del mes: Spiderman
32 La página de Los Simpson
34 Libromanía
37 Zona D Monstruos
38 Dibujuega a dibujar
42 Dibugame
44 Cópialo: Spider-man 2
48 Taller de escritura
52 Harry Potter manía
54 Estrenos de vídeo y DVD
58 Entrevistamos a... David Ramírez
60 Dibumanga
64 A todo color
66 NormaZone
68 Dale a la Game Boy
69 Fotografía digital
70 Dibutaller
71 Dibuescaparate
72 Dibupasatiempos
75 Club Dibus

Pág. 16

Tobey Maguire vuelve a encarnar al formidable hombre araña en la segunda película de **Spiderman**, llena de nuevas aventuras y peligros... como el terrorífico **Dr. Octopus**. Además, aprende a dibujar a tu arácnido preferido en Cópialo, y descubre todos sus secretos en El personaje del mes.

Spider-Man 2

Entrevistamos a... David Ramírez

Sí, dibucolegas, el creador de los **MiniMonsters** y **DinoKid** se pone a nuestra disposición, para que le acribillemos a preguntas.

Pág. 58

Harry Potter manía

¡Qué fuerte sigue pegando HARRY POTTER! Cada mes es noticia, dibucolega, por eso aquí te mantenemos informado.

Pág. 52



Los cómics de DIBUS
50
DINOKID
David Ramírez
El amor es un misterio para Dinokid... ¡un misterio al que no le hace mucho caso!
5
LA PANDILLA DE DIBU
Àlex López
10
TOM
Daniel Torres
14
MINI MONSTERS
Estudio Caníbal
28
TALES FROM EGYPT
Andrés Barzi
36
LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Àlex López
50
WILFREDO EL CABALLERO
Darío Adanti
53
GRONALDO BOCANADA
y EnriqueCarlos
56
PANGIRL
Paula & Crego
69
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
74
OPIKÚ Y JILL
Sam G.C. y David Ramírez


LA MAYOR ORGANIZACIÓN DE RESCATE
DEL MUNDO TIENE UN GRAN PROBLEMA
INTERNATIONAL RESCUE
@FAFNIR98
THUNDERBIRDS
PREPÁRATE PARA LA NUEVA GENERACIÓN
AL RESCATE: 13.08.04
STUDIO CANAL
www.thunderbirdsmovie.com
www.workingtitlefilms.com
UNIVERSAL



¿QUÉ PASARÍA SÍ...?

¡Atención, dibucolega!

Te proponemos un concurso muy especial.

Deja los colores en el estuche, porque esta vez NO se trata de dibujar.
Te invitamos a que seas guionista.
Sí, sí, lo has leido bien: GUIONISTA.
¡Y nada menos que del cómic LA PANDILLA DE DIBU!

Como sabemos que empezar a hacer un guión sin ninguna idea previa es un poco difícil, vamos a ejercer de editores: te pondremos una pequeña condición. Tu guión tendrá que basarse en la siguiente premisa:

"¿Y si Dibu olvidara cómo dibujar?"

Para que tengas un pequeño ejemplo de cómo hacer tu propio guión, el autor de LA PANDILLA DE DIBU, el fantástico Àlex López, nos ha propuesto el que escribiría él con esta misma premisa.

Si Dibu olvidara cómo dibujar...

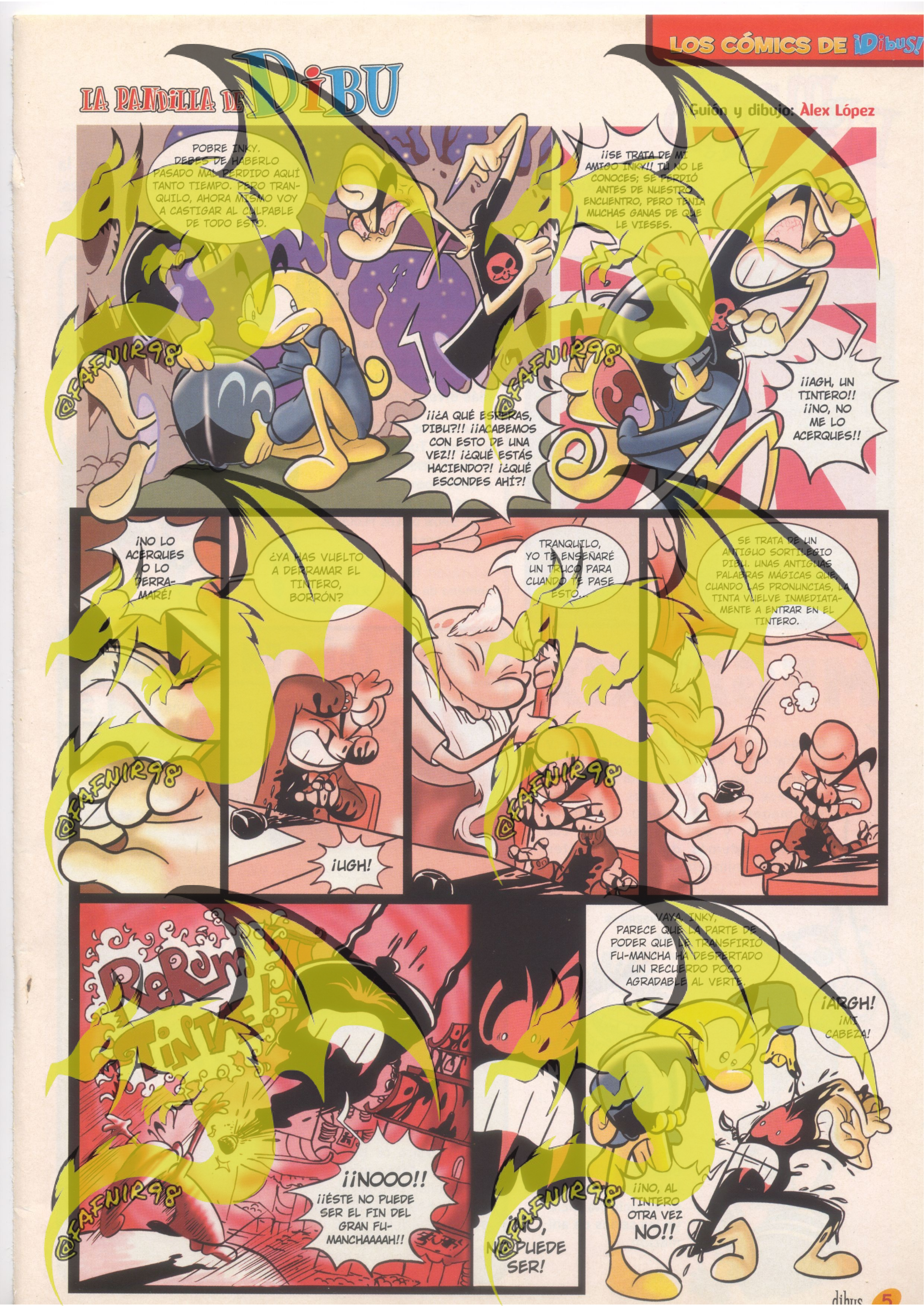
...tendría que ser **Borrón** el que hiciera los [illegible] ya que, por poco que sepa dibujar, ya sabría más que **Dibu**. Entonces Mundo Dibu se convertiría en un lugar muy mal dibujado, con árboles retorcidos y montañas picudas. **Dibu** tendría que volver al colegio y hacer un curso acelerado de dibujo con el **Maestro Lapicerus**.

Ahora te toca a ti, dibuguionista.

¿Te atreves?

¡Claro que sí, adelante!

Mándanos tu guión a:
¿Qué pasaría sí...?
Revista ¡DIBUS!
Passeig Sant Joan, 7.
08010 Barcelona


LA PANDILLA DE DIBU
Guión y dibujo: Àlex López
POBRE INKY. DEBES DE HABERLO PASADO MAL PERDIDO AQUÍ TANTO TIEMPO. PERO TRANQUILO, AHORA MISMO VOY A CASTIGAR AL CULPABLE DE TODO ESTO.
¡¿A QUÉ ESPERAS, DIBU?!! ¡¡ACABEMOS CON ESTO DE UNA VEZ!! ¡¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?! ¡¿QUÉ ESCONDES AHÍ?!
¡¡SE TRATA DE MI AMIGO INKY!! TÚ NO LE CONOCES; SE PERDIÓ ANTES DE NUESTRO ENCUENTRO, PERO TENÍA MUCHAS GANAS DE QUE LE VIESES.
¡¡AGH, UN TINTERO!! ¡¡NO, NO ME LO ACERQUES!!
¡NO LO ACERQUES O LO DERRAMARÉ!
¿YA HAS VUELTO A DERRAMAR EL TINTERO, BORRÓN?
¡UGH!
TRANQUILO, YO TE ENSEÑARÉ UN TRUCO PARA CUANDO TE PASE ESTO...
SE TRATA DE UN ANTIGUO SORTILEGIO DIBU. UNAS ANTIGUAS PALABRAS MÁGICAS QUE, CUANDO LAS PRONUNCIAS, LA TINTA VUELVE INMEDIATAMENTE A ENTRAR EN EL TINTERO.
ReRum TiNTAE!
¡¡NOOO!! ¡¡ÉSTE NO PUEDE SER EL FIN DEL GRAN FU-MANCHAAAAH!!
¡NO, NO PUEDE SER!
VAYA, INKY, PARECE QUE LA PARTE DE PODER QUE LE TRANSFIRIÓ FU-MANCHA HA DESPERTADO UN RECUERDO POCO AGRADABLE AL VERTE.
¡ARGH! ¡MI CABEZA!
¡¡NO, AL TINTERO OTRA VEZ NO!!



¡Eh, dibucolega! Sal un momento de la piscina, sécate y enciende la tele, que este verano viene cargadito de dibujos de lo más potentes: pongas el canal que pongas, están ahí para entretenerte y divertirte. ¡No te los pierdas!

ZON@ DISNEY

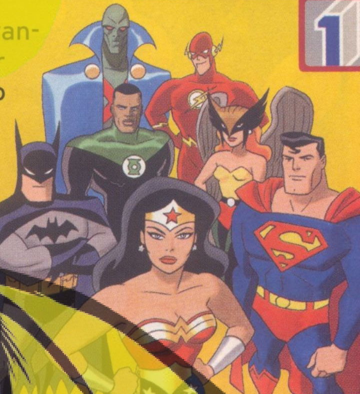
El presentador de ZON@DISNEY, **Jimmy [illegible]** fue uno de los portadores de la antorcha olímpica en su paso por Madrid. Desde aquí le felicitamos por tan gran honor y te recordamos que este programa incluye las series:

- HOUSE OF MOUSE
- PEPPER ANN
- TARZÁN
- LA BANDA DEL PATIO

► **Emisión:** sábado y domingo de 9.10 a 11.15.

LA HORA WARNER

Los fines de semana, si te levantas temprano podrás disfrutar de un montón de series de lo más divertidas. Ojo al dato:



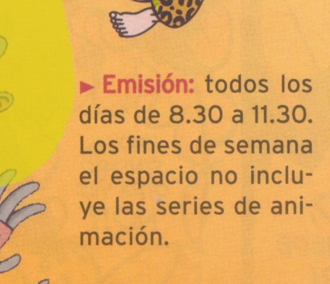
- LA LIGA DE LA JUSTICIA
- LOONEY TUNES
- TOM Y JERRY
- BABY LOONEY TUNES
- LOS PICAPIEDRA
- EL SHOW DE LOS PEQUEÑOS PICAPIEDRA

► **Emisión:** fines de semana de 8.00 a 9.10.

MEGATRIX

Cargado de novedades potentes y mucha caña veraniega, este espacio presentado por **Natalia**, **Andrés** y **Enric** te ofrece como novedades las series de imagen real EL MUNDO SECRETO DE ALEX MACK y LAS AVENTURAS DE LOS GABYTOS, además de las siguientes series de animación:

- PERROS AL RESCATE
- LOS THORNBERRYS
- FUTURAMA
- SABRINA



► **Emisión:** todos los días de 8.30 a 11.30. Los fines de semana el espacio no incluye las series de animación.



MUCHA CAÑA EN TELECINCO



Las mañanas se ponen de lo más interesantes en este canal, con las novedosas series CARIÑO HE ENCOGIDO A LOS NIÑOS, EL CLUB DE LOS LUNES y DEGRASSI: LA NUEVA GENERACIÓN.

► **Emisión:** de lunes a viernes de 9.05 a 11.00.

Además, también podrás disfrutar de un buen número de series de animación que seguro que te encantarán:



- MEDABOTS
- EL PRÍNCIPE MACKAROO
- UFO BABY
- HAMTARO
- LOS PADRINOS MÁGICOS
- ONE PIECE

Telecinco redondea el fin de semana con la emisión de EL MUNDO MÁGICO DE BRUNELESKY, programa en el que el sabio mago nos dará sabios consejos además de hacernos reír con su peculiar sentido del humor. También continúa durante el verano [illegible], programa de manualidades, magia y aventura dirigido por **Carlos Castel** y **Elena Jiménez**.

► **Emisión:** sábado y domingo de 7.15 a 11.30.

DIGITALES

LA HORA BRUJA

¿Aficionado a las artes mágicas? Pues debes saber que el último fin de semana de agosto tendrá lugar un maratón sobre brujas en Disney Channel. Para empezar: los mejores episodios de las series SABRINA y SABRINA: ACADEMIA DE BRUJAS. Además, cinco películas donde los poderes sobrenaturales son protagonistas salpicarán el fin de semana: BIBI LA PEQUEÑA BRUJA, SABRINA EN EL PAÍS DE LAS BRUJAS, MERLÍN EL ENCANTADOR, UNA GRIETA EN EL TIEMPO y PODERES EXTRAÑOS.

► **Emisión:** sábado 28 y domingo 29 de agosto desde las 10.00 en adelante.

MARATÓN A TUTIPLÉN

¡Maratón de diversión en agosto! GINGER da la salida el 31 de julio y 1 de agosto y la siguen MÁS GRANDES Y TRAVIESOS el 7 y 8 de agosto. Para los chicos de ROCKET POWER, un maratón no tiene misterio, ya que ellos están acostumbrados a la práctica de los deportes más extremos -14 y 15 de agosto-. Gracias a su genialidad, JIMMY NEUTRÓN les dará alcance -21 y 22 de agosto- y, finalmente será YU-GI-OH! quien cruce la línea de meta, quién sabe si ayudado por el imparable poder de las cartas del Duelo de Monstruos el 28 y 29 agosto.

► **Emisión:** sábado y domingo de 10.45 a 12.00.

OFERTA 2X1

En agosto, podrás disfrutar de un chapuzón de las mejores series de animación en Toon Disney. Todos los días, si eres madrugador, tendrás un 2x1 de Clásicos Disney, es decir, sesiones dobles de los mejores episodios de series clásicas como PATOAVENTURAS, LA TROPA GOOFY y HOUSE OF MOUSE.

► **Emisión:** cada día de 07.35 a 09.45.

TODO BEYBLADE

Seguro que conoces BEYBLADE, la fantástica serie que te narra las aventuras de los *bladers*, chicos que se enfrentan con su *beyblades* o peonzas giratorias en combates de lo más espectaculares. Pues este mes de agosto, en Fox Kids podrás disfrutar de la serie completa, desde el principio hasta la final del Campeonato Mundial de Beybladers... ¡a girar!



► **Emisión:** del 9 al 15 de agosto
De lunes a viernes a las 14.00.
Sábado y domingo a las 13.10.

BARRIO SÉSAMO

Epi, Blas, Coco y Aurora, los amigos de siempre de BARRIO SÉSAMO, llegan para hacer las delicias de los más jóvenes de la casa. Sus aventuras te contagiarán de la diversión de aprender cosas increíbles cada día. No puedes perderte esta cita mágica.



► **Emisión:** cada dia a las 13.20 y a las 19.50.

GARFIELD Y SUS AMIGOS

Este agosto, a pesar del calor, el gato más vago de la pantalla va a trabajar por partida doble. Así es, Garfield dejará de lado la siesta y la lasaña y protagonizará junto a sus amigos un maratón de episodios. ¡Y pronto estará también en los cines!

► **Emisión:** del 6 al 8 de agosto a partir de las 18.00.





acontecimientos

NINTENDO TOMA LAS PLAYAS



Este verano, además de agua salada y arena, en la playa puedes encontrarte una buena sorpresa, y es que Nintendo, dentro de la gira Moviplaya, va recorriendo las playas españolas montando unas carpas en las que disfrutar de sus juegos. Si vas, podrás probar en exclusiva y antes que nadie DONKEY KONGA, el juego de GameCube que no llegará a Europa hasta Navidad. También tendrás la posibilidad de jugar a POKÉMON COLOSSEUM en Gamecube y de visitar las cuatro carpas temáticas dedicadas a las consolas GBA Tribal Edition, GBA SP NES Classic Edition, GBA SP Girls Edition y Nintendo GameCube. Además, podrás participar en concursos y ganar premios exclusivos. El calendario de la presencia en las playas y mucha más información en www.nintendoplaya.com.

Por otro lado, se ha abierto el portal www.nintendomusic.com, en el que podrás participar en un gran concurso creativo en el que la música de los clásicos de NES es la protagonista. Se trata de que grabes un vídeo musical en el que deberás interpretar, como tú quieras, la música de alguno de los ocho títulos NES Classics. Para más información visita www.nintendomusic.com.

actualidad

DUEL MASTERS

Y llega en diversos formatos: por un lado el juego DUEL MASTERS SEMPAI LEGENDS para la Game Boy Advance, por el otro la serie de animación que se emitirá en Cartoon Network, y eso sin olvidar el juego de cartas coleccionable que más éxito ha tenido en los últimos tiempos en Estados Unidos y Japón. ¡Atento a DUEL MASTERS, porque va a ser la bomba!

DIBBITS

Los **Dibbits** son unos personajes con una misión muy clara: ayudar a todos, niños y mayores, a descubrir qué es la diabetes y cómo controlarla. Podrás encontrar a los **Dibbits** en libros gratuitos que te ayudarán a comprender qué es la diabetes, sus causas y cómo llevar una vida totalmente normal si la tienes. Además, te lo enseñarán de forma amena y entretenida, con aventuras y pasatiempos.

parques de atracciones

LA LEYENDA DEL REY LEÓN



Desde el pasado día 26 de junio, en Disneyland® Resort París puedes disfrutar de toda la magia de EL REY LEÓN. Con un fantástico decorado de sabana africana, un vestuario inspirado en la película y en las ropas de la tribu masai y una música soberbia, el espectáculo está más que asegurado.

ESTRENOS/PELIS

YU-GI-OH! LA PELÍCULA

Apúntate esta fecha ahora mismo, dibucolega: 27 de agosto. Resérvatela para ir al cine a ver a **Yugi**, el rey del juego en una película repleta de acción sin descanso y trepidantes enfrentamientos de cartas. En la próxima ¡DIBUS! te contaremos muchas más cosas sobre la peli.



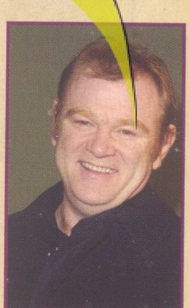
RUNELORDS AL CINE

Si eres un fan de las novelas de fantasía, es muy probable que conozcas la saga de RUNELORDS, de **David Farland**. Pues bien, parece que el próximo verano podremos disfrutar de la adaptación cinematográfica de la primera novela de la saga, a la que seguirán la segunda y tercera parte. ¡Ya tenemos ganas de verla!



MUNDO MÁGICO

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO



Con la tercera peli de la saga, HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN, todavía arrasando en las taquillas de cine del mundo entero, empezamos a tener datos sobre la producción de la cuarta entrega de las aventuras del joven mago, HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO. La peli está dirigida por **Mike Newell** y cuenta con el mismo reparto principal que las anteriores entregas, al que se une **Brendan Gleeson** en el papel de **Moody Ojoloco**.

EL TÍTULO DEL SEXTO LIBRO

Después de que corrieran rumores falsos sobre que el título original de la sexta entrega de la saga sería HARRY POTTER AND THE PILLAR OF STORGE, por fin **J.K. Rowling** ha revelado el título auténtico: HARRY POTTER AND THE HALF BLOOD PRINCE, que vendría a ser algo así como "Harry Potter y el príncipe de los sangre sucia". Más información en www.jkrowling.com... ¡y en montones de otras páginas!

TELEVISIÓN

BATMAN A POR TODAS

El oscuro detective murciélago lanza una potente ofensiva en todos los frentes: además de protagonizar muchas colecciones de cómics y estar su imagen presente en un montón de dibujos, videojuegos y juguetes, ahora se está preparando una nueva serie de animación, THE BATMAN, y una nueva peli de imagen real, BATMAN BEGINS. ¡Os seguiremos informando!

VIDEOJUEGOS

ZAFARRANCHO EN TU GAME BOY ADVANCE

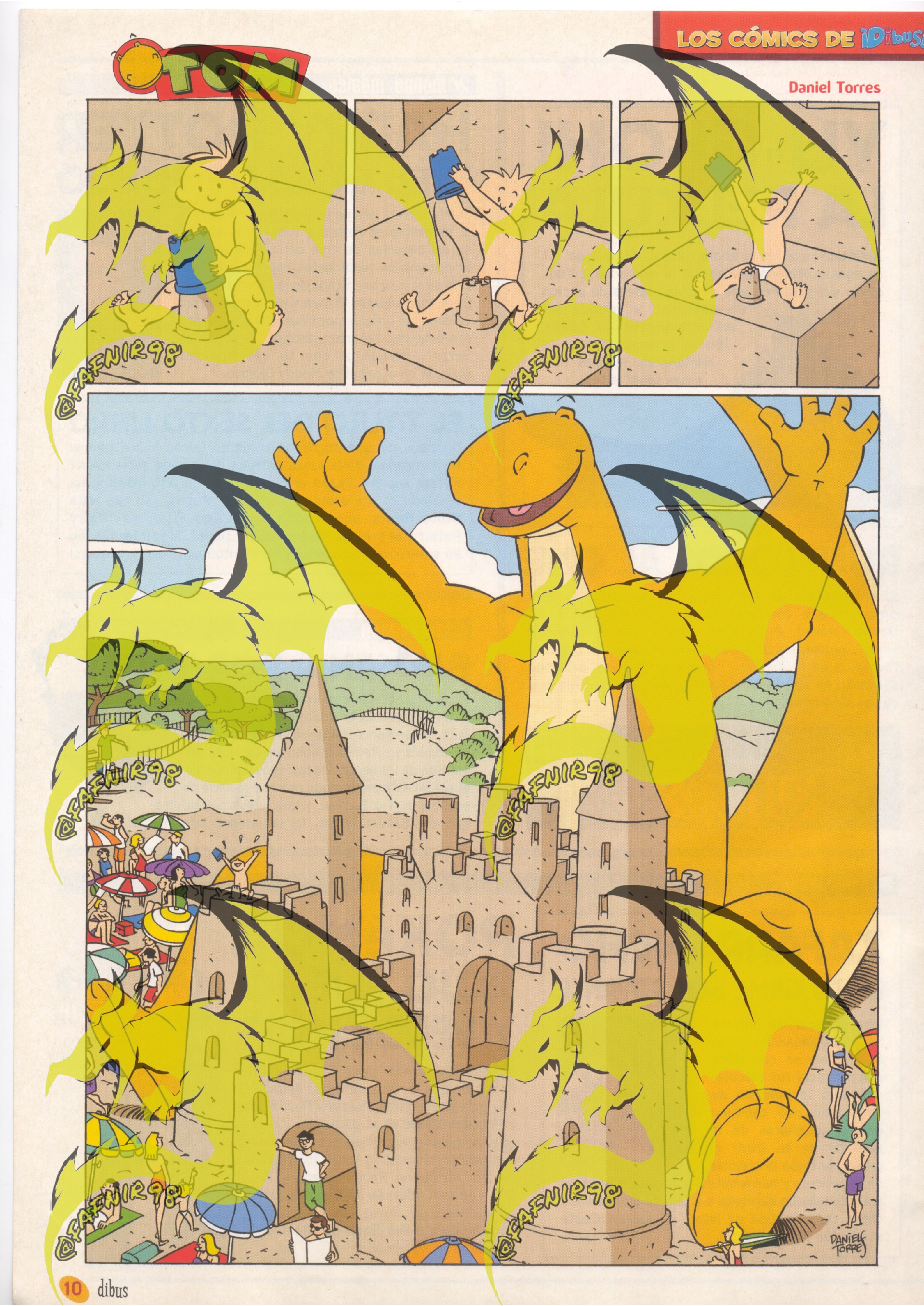


Una noticia de última hora: ZAFARRANCHO EN EL RANCHO no se conforma con provocar tus carcajadas ante la pantalla de cine, sino que también quiere adueñarse de la pantalla de tu GBA: el juego continúa la historia de la película y te permitirá controlar a **Buck**, el hermoso caballo karateka o a **Jeb**, la quisquillosa cabra coleccionista de latas. ¡El salvaje Oeste nunca fue tan divertido!

POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

¿Estás preparado para la avalancha **Pokémon** que están a punto de llegar? El 1 de octubre llegarán POKÉMON ROJO FUEGO y POKÉMON VERDE HOJA para GBA y seguro que los mejores entrenadores **Pokémon** se pondrán las pilas. Con todos los **Pokémon** de las versiones ROJO y AZUL y los de ORO y PLATA, además de **Deoxys**, tendrás un montón de horas de diversión y entrenamiento **Pokémon** por delante. ¡Seguiremos informando!




TOM
Daniel Torres
DANIEL TORRES


COLECCIONA LOS
NUEVOS 100 COCHES
DE HOT WHEELS.
¡LOS COCHES MÁS VELOCES!
Hot Wheels
¡VELOCIDAD A TOPE!
HOT 100
@FAFNIR98
GRATIS
ESTA SUPER MALETA GUARDA-COCHES
POR LA COMPRA DE 15 COCHES HOT WHEELS
ENVÍA LOS TICKETS DE COMPRA DE 15 COCHES HOT WHEELS JUNTO CON TUS DATOS PERSONALES AL APDO. DE CORREOS 1125 - 08080 BARCELONA.
LO RECIBIRÁS CONTRA REEMBOLSO DE 3 EUROS POR GASTOS DE ENVÍO
Promoción válida hasta 31/12/04 o para las 1500 primeras cartas. La promoción es válida para todo el territorio español. Mattel lamenta y no se hará responsable de la perdida, retraso o daño de cupones enviados. El comprobante de envío no será suficiente para dar como válido el cupón.
Los padres o tutores autorizan el tratamiento automatizado de la información facilitada, que se incorporará al fichero de Promociones de Mattel España, S.A., pudiendo ser cedida a empresas del grupo para fines publicitarios. En el supuesto de que no estén conformes con dicha cesión o en el caso de que deseen ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición les rogamos que lo comuniquen escribiendo a Mattel España, S.A., Aribau 200 9ª planta, 08036 Barcelona. Asimismo, de conformidad con lo previsto de Ley 34/2002, los padres o tutores otorgan la autorización necesaria para que MATTEL ESPAÑA, S.A. envíe la información comercial y publicitaria por correo electrónico u otros canales electrónicos. Esta autorización podrá ser revocada en cualquier momento por lo padres o tutores de las niñas, dirigiendo comunicación escrita en ese sentido a MATTEL ESPAÑA, S.A., c/Aribau, 200 9ª pl 08036 Barcelona.

CÓMO DIBUJAR MANGA







Materiales extraídos de los libros didácticos CÓMO DIBUJAR MANGA: volúmenes 1, 10 y 11.

LA ESTRUCTURA DEL CUERPO

Nuestro cuerpo tiene articulaciones que nos permiten movernos. Intenta imaginar el cuerpo como un conjunto de vasos alargados unidos por las articulaciones.

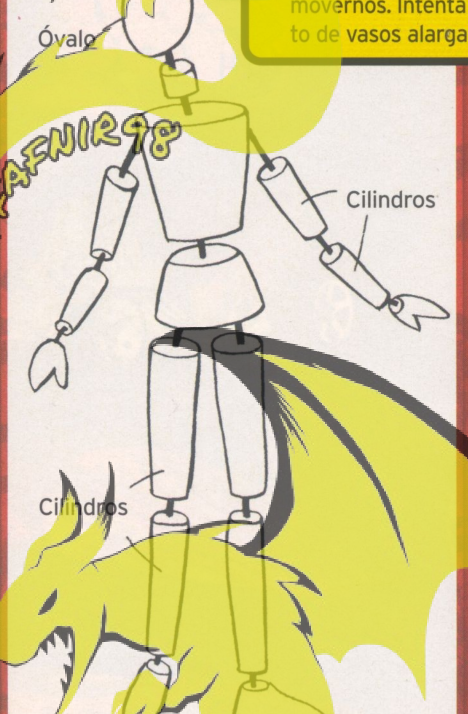
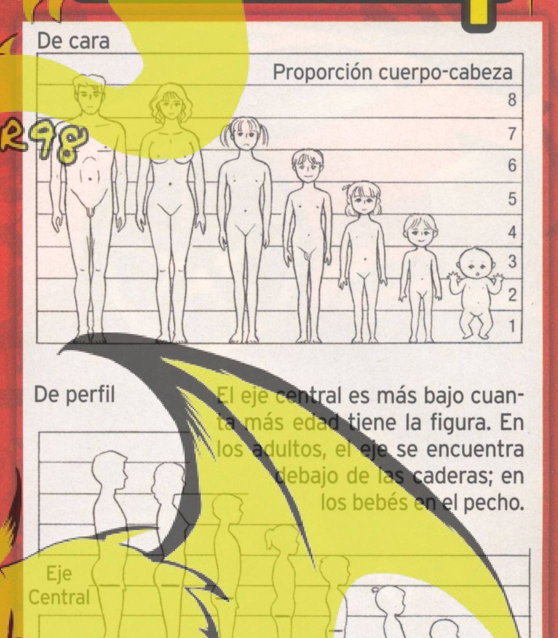


Figura adulta (ocho cabezas)

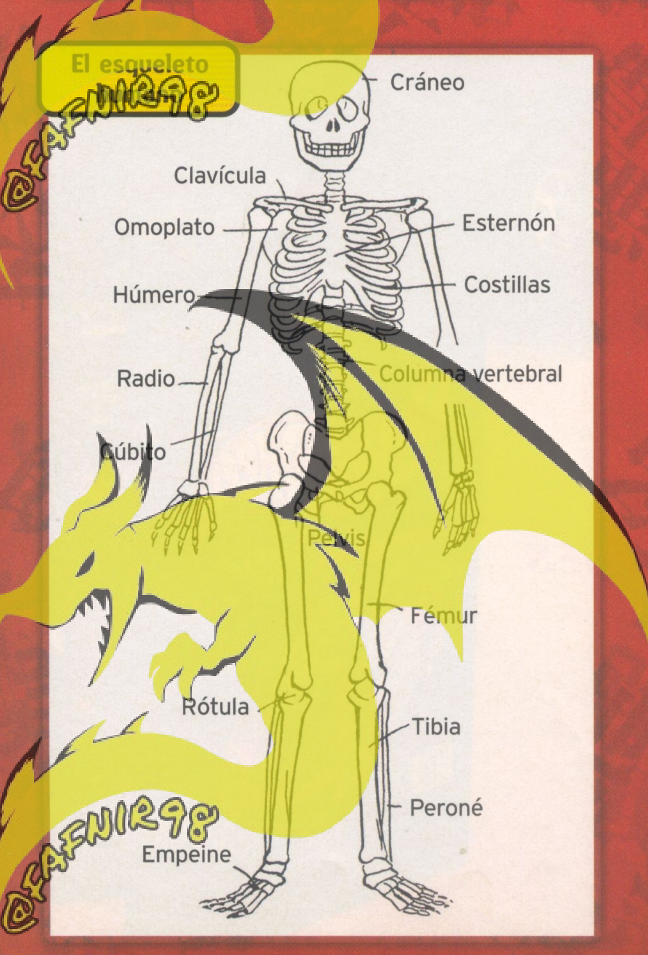


Las proporciones de la cabeza y del cuerpo cambian conforme uno envejece. Fíjate en estos cambios y márcalos claramente cuando dibujas.



El eje central es más bajo cuanta más edad tiene la figura. En los adultos, el eje se encuentra debajo de las caderas; en los bebés en el pecho.

El esqueleto



DIBUJAR EN BLOQUES

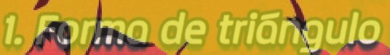
Vamos a imaginar que las articulaciones y el abdomen son esferas, y dibujaremos bocetos de los músculos en forma de bloques para ir más rápido y comprender la estructura tridimensional del cuerpo.



Se trata de un esquema simplificado que nos va a permitir aprender la posición de los músculos bíceps y deltoides.

MODOS DE EMPEZAR A DIBUJAR UNA FIGURA MASCULINA

1. Forma de triángulo





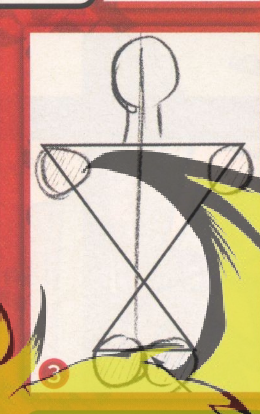
Los rasgos distintivos de esta propuesta son los hombros muy anchos y el pecho amplio.

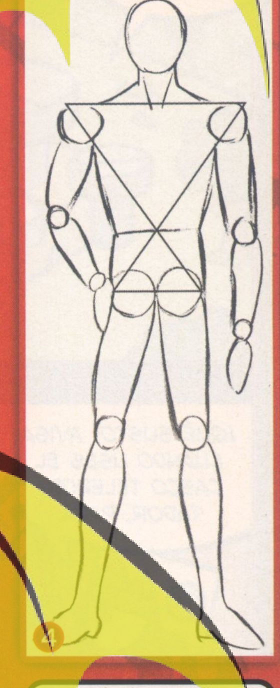
Incluso en una figura con los hombros estrechos, al dibujar las caderas menos anchas que los hombros consigues que parezca un personaje masculino.

2. Copa de cóctel

Los rasgos característicos de esta propuesta son hombros anchos y caderas estrechas.

1. Dibuja la cabeza, añade el cuello y traza un eje axial.



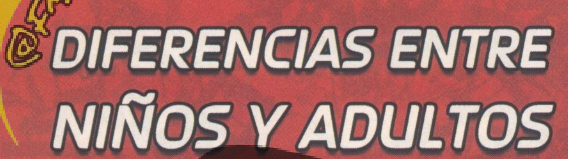


2. Dibuja una forma similar a una copa de cóctel para el cuerpo.
3. Dibuja los puntos donde nacen los brazos y las piernas. Los puntos de las piernas tienen que tocarse.
4. Por último añade músculos y carne al torso y dibuja los brazos y las piernas.



El cuerpo del personaje depende del tamaño de la cabeza y de la proporción de la copa de cóctel.

DIFERENCIAS ENTRE NIÑOS Y ADULTOS

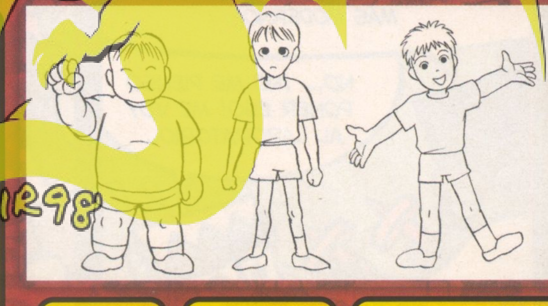




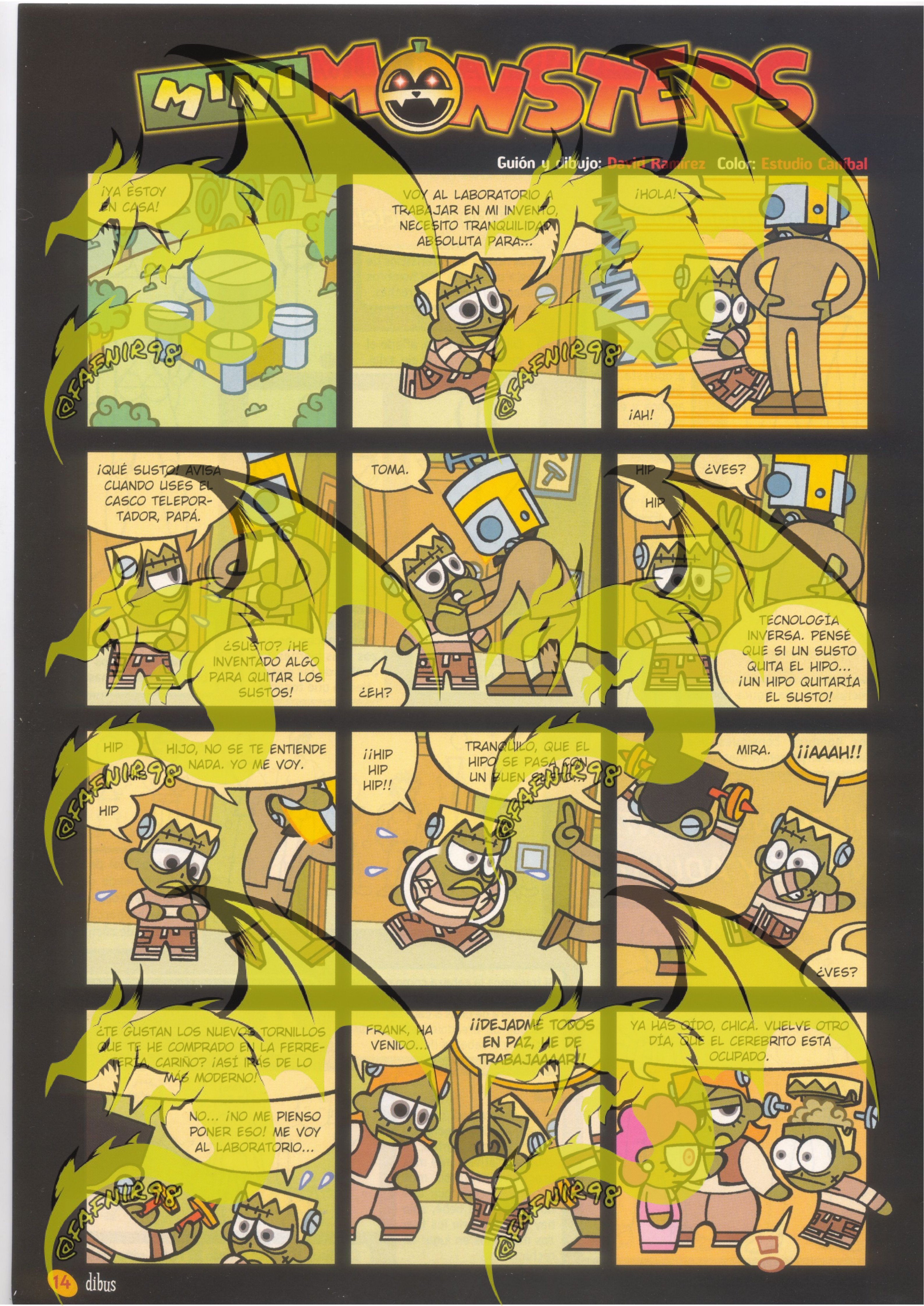
Si tomamos la cabeza como medida, podremos decir que la altura de un adulto será de unas 8 cabezas, mientras que un preadolescente medirá entre 5 y 6 cabezas de altura.

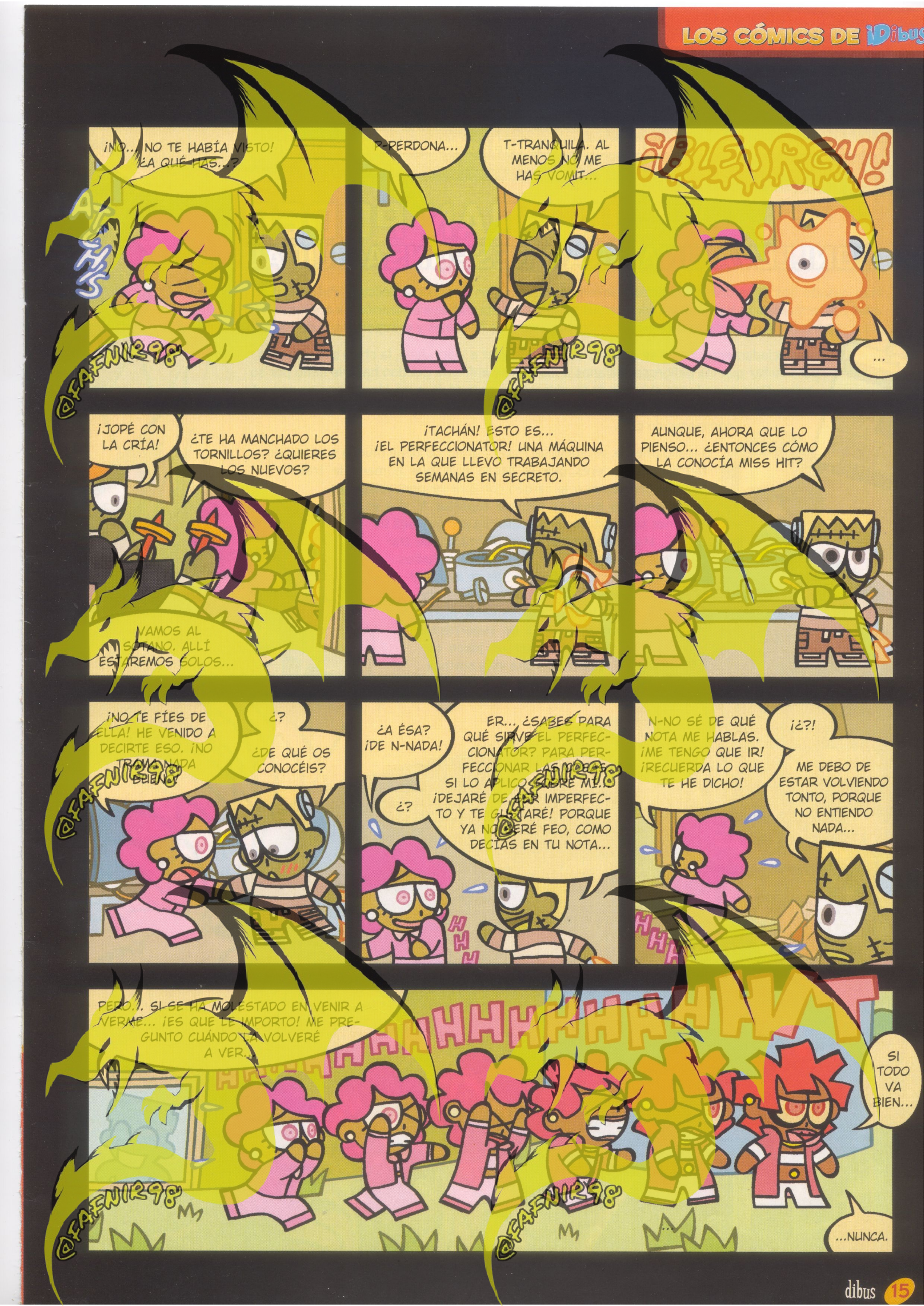
Los dedos de los niños son más cortos.

Si lo contrastas con un adulto, el niño tendrá los hombros más juntos, la cabeza relativamente más grande y el torso más corto. Para conseguir no parezca un bebé, solo hay que dibujarle los brazos más finos en lugar de rechonchos.



Gordito | Desgarbado | Típico niño manga


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
¡YA ESTOY EN CASA!
VOY AL LABORATORIO A TRABAJAR EN MI INVENTO, NECESITO TRANQUILIDAD ABSOLUTA PARA...
¡HOLA!
¡AH!
¡QUÉ SUSTO! AVISA CUANDO USES EL CASCO TELEPORTADOR, PAPÁ.
¿SUSTO? ¡HE INVENTADO ALGO PARA QUITAR LOS SUSTOS!
TOMA.
¿EH?
HIP
HIP
¿VES?
TECNOLOGÍA INVERSA. PENSÉ QUE SI UN SUSTO QUITA EL HIPO... ¡UN HIPO QUITARÍA EL SUSTO!
HIP
HIJO, NO SE TE ENTIENDE NADA. YO ME VOY.
HIP
¡¡HIP HIP HIP!!
TRANQUILO, QUE EL HIPO SE PASA CON UN BUEN
MIRA.
¡¡AAAH!!
¿VES?
¿TE GUSTAN LOS NUEVOS TORNILLOS QUE TE HE COMPRADO EN LA FERRETERÍA, CARIÑO? ¡ASÍ IRÁS DE LO MÁS MODERNO!
NO... ¡NO ME PIENSO PONER ESO! ME VOY AL LABORATORIO...
FRANK, HA VENIDO...
¡¡DEJADME TODOS EN PAZ, HE DE TRABAJAAAAR!!
YA HAS OÍDO, CHICA. VUELVE OTRO DÍA, QUE EL CEREBRITO ESTÁ OCUPADO.


¡NO... NO TE HABÍA VISTO! ¿A QUÉ HAS...?
P-PERDONA...
T-TRANQUILA. AL MENOS NO ME HAS VOMIT...
¡BLEURGH!
...
¡JOPÉ CON LA CRÍA!
¿TE HA MANCHADO LOS TORNILLOS? ¿QUIERES LOS NUEVOS?
VAMOS AL SÓTANO. ALLÍ ESTAREMOS SOLOS...
¡TACHÁN! ESTO ES... ¡EL PERFECCIONATOR! UNA MÁQUINA EN LA QUE LLEVO TRABAJANDO SEMANAS EN SECRETO.
AUNQUE, AHORA QUE LO PIENSO... ¿ENTONCES CÓMO LA CONOCÍA MISS HIT?
¡NO TE FÍES DE ELLA! HE VENIDO A DECIRTE ESO. ¡NO TRAMA NADA BUENO!
¿?
¿DE QUÉ OS CONOCÉIS?
¿A ÉSA? ¡DE N-NADA!
¿?
ER... ¿SABES PARA QUÉ SIRVE EL PERFECCIONATOR? PARA PERFECCIONAR LAS COSAS. SI LO APLICO SOBRE MÍ... ¡DEJARÉ DE SER IMPERFECTO Y TE GUSTARÉ! PORQUE YA NO SERÉ FEO, COMO DECÍAS EN TU NOTA...
N-NO SÉ DE QUÉ NOTA ME HABLAS. ¡ME TENGO QUE IR! ¡RECUERDA LO QUE TE HE DICHO!
¡¿?!
ME DEBO DE ESTAR VOLVIENDO TONTO, PORQUE NO ENTIENDO NADA...
PERO... SI SE HA MOLESTADO EN VENIR A VERME... ¡ES QUE LE IMPORTO! ME PREGUNTO CUÁNDO LA VOLVERÉ A VER...
SI TODO VA BIEN...
...NUNCA.



El superhéroe arácnido más famoso de todos los tiempos vuelve a las pantallas de cine. Tu amigo y vecino Spiderman se verá envuelto en una asombrosa aventura que le llevará a enfrentarse a uno de sus peores enemigos.

UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD

Han pasado dos años desde los acontecimientos narrados en la primera película. Peter Parker, alias Spiderman, ya se ha familiarizado con sus poderes. Ha aprendido a utilizarlos y a aprovecharlos a la perfección en su constante lucha contra malhechores comunes y el supervillano de turno.

Desgraciadamente, Peter se ha visto obligado a dejar a Mary Jane, la chica a la que ama, para evitar que los peligrosos villanos a los que se enfrenta puedan hacerle daño por su culpa. Pero abandonar al amor de tu vida no es nada fácil, pues Mary Jane ha seguido con su carrera de actriz. Allí donde Peter va, puede ver el rostro de la chica en las carteleras de cine.

Decididamente, el bueno de Peter Parker no tiene mucha suerte. Los fantásticos poderes que le hacen más que humano le traen muchos problemas y lo cargan con más responsabilidades de las que una persona debería soportar. Y si a eso añadimos su constante preocupación por su frágil tía May, sus problemas económicos, su trabajo en el Daily Bugle y sus estudios en la universidad... no es de extrañar que el ágil trepamuros quiera colgar la telaraña: es decir, abandonar su vida de superhéroe para poder ser un joven corriente con una vida normal.



Spiderman se las verá con uno de los villanos más peligrosos de Nuevo York: Octopus.

LLEGA OCTOPUS

El Doctor Otto Octavius es un prestigioso científico que ha dedicado toda su vida a experimentar utilizando la fusión y una nueva fuente de energía. Encantador, vibrante y enérgico, Harry Osborn, que dirige, los proyectos especiales en OsCorp (la empresa de su padre, que él ha heredado), se lo presenta a Peter y subvenciona la investigación de Octavius con la esperanza de superar las expectativas de su difunto padre. Peter está muy emocionado por conocer al doctor, que es el tema central de la próxima revista científica de la universidad de Peter. Por otra parte, Octavius está encantado con el inteligente y joven Parker, cuyo interés por la ciencia se refleja en sí mismo.

En esta historia en la que la vida de Peter/Spiderman está tan desequilibrada, el Doctor Otto Octavius representa un modelo para él, pues ha conseguido equilibrar las dos vertientes de su vida: como brillante científico y en su vida personal como marido. Gracias a esto Peter cree en la posibilidad de seguir siendo Spiderman y tener una vida personal.

El Dr. Octavius, con el apoyo de su mujer, ha estado trabajando concienzudamente en el laboratorio de su casa, tratando de perfeccionar su teoría de la fusión. Pero cuando una demostración de su creación sale terriblemente mal, el Dr. Octavius sufre una horrible transformación... y se convierte en el poderoso villano de múltiples tentáculos: el Doctor Octopus.

Ahora Spiderman no sólo tendrá que utilizar toda su fuerza, agilidad y sentido arácnido para luchar, sino que además deberá derrotar a alguien por el que siente un gran respeto: alguien que, en su anterior encarnación, era el tipo de hombre que Peter desearía ser. Esto convierte al Doctor Octopus en un enemigo todavía más terrible. ¿Conseguirá Spiderman derrotarlo? Y si lo consigue... ¿cuál será el precio?



EVOLUCIÓN

Las buenas historias, y la de **Spiderman** es una de las mejores, son las que tienen grandes personajes. Y el truco para conseguir buenos personajes es dotarles de una personalidad que, entre otras muchas cosas, evolucione.

Peter Parker

Peter Parker empezó como un adolescente tímido y empollón al que los poderes de Spiderman le venían algo grandes. Ahora, Peter ya es un joven que sabe que la vida de un héroe es dura, pero que ha aceptado la responsabilidad de los poderes del hombre araña.

Mary Jane

Hace un par de años Mary Jane era una camarera con ganas de triunfar en el mundo del cine y que quedó prendada del trepamuros cuando éste la salvó. Ahora, su sueño de ser actriz se está haciendo realidad, pero todavía guarda en su corazón un lugar para el arácnido... ¿o no?

Harry Osborn

Harry Osborn es (¿o era?) el mejor amigo de **Peter Parker**, hasta el punto de que empezaron a compartir piso. Ahora, el deseo de venganza que Harry siente hacia **Spiderman** (al que culpa de la muerte de su padre) ha abierto brecha entre ellos, aunque Harry no sepa que su amigo es la personalidad secreta del arácnido. No hay que olvidar que **Norman Osborn**, el padre de Harry, se convirtió en el **Duende Verde**, el temible villano al que **Spiderman** se enfrentó en la primera película.

Peter se encontrará en uno de sus peores crisis: colgar la tela para ejercer de ciudadano normal. ¡La carga de los superpoderes no es moco de pavo!

Otto Octavius

Otto Octavius lo tenía todo: era un hombre encantador, tenía una esposa fantástica y a la vez era una de las mentes científicas más brillantes del momento. Un desgraciado accidente y [illegible] de orgullo herido lo convierten en un auténtico villano de lo más peligroso: el Doctor Octopus.

Tía May

May y su marido Ben adoptaron a Peter cuando se quedó huérfano. A pesar de su delicada salud, May lo daría todo por su sobrino, y se preocupa por su bienestar. ¿Qué diría si se enterase de que es Spiderman?

EL CÓMIC OFICIAL

¿Qué sería [illegible] peli sin su cómic oficial? Forum nos trae la adaptación a la viñeta de esta apasionante historia.



CONCURSO
EL CÓMIC DEL LECTOR
MANLEY
Shinchan
mmm ¡que bueno que está!
¿Será crema de cacahuete, o de ardilla?
¡Shinchan! ¡Shinoshuke! tráeme el tarro de la crema para el culete de Hima!
CREMA
Ganadora
Almudena López Díaz
Albacete
Almudena, tu tira de Shinchan nos ha hecho mucha gracia. Has captado perfectamente el humor gamberro que caracteriza al personaje. Consejo: los textos de los bocadillos es mejor ponerlos en MAYÚSCULAS.
¡Has ganado un fabuloso lote de cómics de Norma Editorial y ceras Manley!
Artistazos, recordad que tenéis que enviarnos vuestros chistes, tiras y cómics a:
Concurso
EL CÓMIC DEL LECTOR
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan, 7.
08010 Barcelona
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
72
MANLEY
48
CERAS Acuarelables
24
@FAFNIR98


VUELVEN LOS Nintendo®
ORIGINALES DE LOS 80´
¡QUÉ GOZADA!
Los legendarios juegos de la Consola NES ya están aquí: Super Mario Bros., Donkey Kong, Man, The Legend of Zelda, Excitebike, Ice Climber, Bomberman y Xevious han vuelto con más fuerza que nunca. Con la acción, emoción y diversión originales que les empujó a hacer historia en los 80´. Una gozada de colección que ahora puedes disfrutar en tu Game Boy Advance o Game Boy AdvanceSP.
SERIE NES CLASSICS
MARIO BROS.
DONKEY KONG
ICE CLIMBER
EXCITEBIKE
ZELDA
BOMBERMAN
PRECIO ESPECIAL de Nintendo
19,99 €*
* P.V.P. Recomendado.
LANZAMIENTO 9-JULIO-2004
GAME BOY ADVANCE
Concurso Nintendo Music.
sí que suena bien!
de la temporada interpretando las canciones de los clásicos juegos de NES y gana fantásticos premios: reproductor mp3 iPOD y juegos NES CLASSICS.
Si quieres saber más entra en:
www.nintendomusic.com
JETIX Tus series favoritas de FOX KIDS



ZAFARRANCHO EN EL RANCHO

Una película de animación MUUUUUUY divertida.

EN UN PEQUEÑO RANCHO DEL OESTE

La vida transcurre de manera plácida y sin preocupaciones para los animales del rancho Cachito de Cielo, cuya encantadora propietaria es la señora **Pearl**. Pero claro, algo tiene que pasar, ¿no? Porque reconozcámoslo: ver una peli en la que todo es plácido, tranquilo y no pasa nada emocionante... pues no es exactamente lo que buscamos al ir al cine.

Esta vida idílica se ve alterada radicalmente cuando embargan el rancho y el **Sheriff Brown** le dice a **Pearl** que Cachito de Cielo será subastada al cabo de tres días si no consigue pagar los 750 dólares que debe.

Ante este panorama, **Maggie**, una vaca recién llegada al rancho, convence a todos los animales de que deben hacer algo para ayudar a su dueña. Junto a la **Sra. Caloway**, una quisquillosa vaca británica con aires de superioridad, y **Grace**, una vaca joven e ingenua, **Maggie** va al pueblo para intentar convencer a **Buck**, el caballo del sheriff, de que las ayude a ganar tiempo para salvar el rancho.

MAGGIE

Maggie es la vaca recién llegada. Una res forastera y descarada, tres veces ganadora del premio Ubre Dorada y del Vaquilla Feliz.

GRACE

Grace es la vaca más joven. Es inocente, un poco ingenua y siente predilección por la filosofía *New Age*. Además carece de oído musical.

SRA. CALOWAY

Es la jefa oficiosa del corral. La **Sra. Caloway** es una quisquillosa vaca británica con aires de superioridad y un peculiar sombrero de paja.



En el pueblo, **Maggie**, la **Sra. Caloway** y **Grace** descubren que se ofrece una recompensa de 750 dólares por la captura del ladrón de ganado **Alameda Slim**. Las tres vacas deciden salir a la caza y capturar al malvado criminal y utilizar el dinero de la recompensa para salvar el rancho.

La de líos en los que se van a meter estas vacas son de aúpa. Por suerte contarán con la ayuda de **Buck** y la del conejo **Lucky Jack**... y buena falta les va a hacer toda el apoyo que puedan conseguir, porque... ¿qué pueden hacer unas vacas contra un hábil ladrón de ganado?

La película tiene todos los ingredientes para proporcionarnos risas sin pausa: un argumento disparatado, unos personajes estrafalarios y un montón de acción y aventura.

¡No te la pierdas, vaquero!

BUCK

Buck es el ambicioso caballo del sheriff. Este corcel karateka está ansioso de lanzarse a galopar hacia la aventura.

SE BUSCA MÚSICO

Esta divertida historia cuenta con la música del compositor ganador de un Oscar **Alan Menken**, que ya compuso temas para **La Sirenita**, **La Bella y la Bestia** y **Aladdín**. Así pues, también te esperan temas musicales de auténtico lujo.

LUCKY JACK

Un conejo con una pata de palo que resulta tener muchas aptitudes útiles y que prestará ayuda a las vacas.

ALAMEDA SLIM

El astuto ladrón de ganado que hipnotiza a todos con su genuino canto tirolés. Tiene planeada una venganza contra los colonos.



Doraemon vuelve al cine este verano con una aventura llena de robots, viajes en el espacio-tiempo y extraños artefactos. Doraemon el gladiador es la cuarta peli del gato más cósmico de los dibujos animados que se estrena en nuestros cines.

...Poko, un niño-robot de otra dimensión, llega por accidente a nuestro mundo por culpa del mal uso que **Nobita** está haciendo de una de las máquinas de **Doraemon**. **Poko** explica a **Doraemon** y **Nobita** que, en su mundo, un maléfico androide llamado **Dester** pretende hacerse con el poder absoluto.

Antes, en el mundo de **Poko**, los robots y los humanos convivían en paz y armonía. Ahora, el tiránico **Dester** controla los designios de la joven reina **Jannu** desde las sombras, y su objetivo es eliminar a todos los robots del planeta.

- Doraemon y sus amigos emprenderán una gran aventura en un mundo muy despiadado.

Todo empieza cuando...

Doraemon, **Nobita** y su pandilla se ponen manos a la obra y viajan hasta el mundo de **Poko** para restablecer la paz. Su cometido será convencer a la reina **Jannu** de que los robots tienen sentimientos nobles y poseen los mismos derechos que los humanos. Esta labor no será nada fácil, ya que les esperan infinidad de peligros, sorpresas, robots monstruosos y mucho, mucho más...

Personajes

Poko

Este niño-robot huye de la tiranía de **Dester** y lucha por devolver la libertad a su madre, injustamente encarcelada.

Dester

Este malvado androide odia a los robots y pretende esclavizarlos. ¿Cuáles son sus verdaderos motivos e intenciones?

Jannu

La joven reina está bajo la influencia del malvado **Dester**. ¿Conseguirá **Doraemon** hacerle ver la realidad de la situación?



La popular serie de televisión inglesa THUNDERBIRDS, conocida en España como GUARDIANES DEL ESPACIO, fue creada en los años 60. Se emitieron 32 episodios en los que se narraban las excitantes misiones de rescate de la familia Tracy y su organización secreta, International Rescue. Ahora agárrate a la butaca, dibucolega, porque los Thunderbirds han vuelto.

¡AL RESCATE!

En una familia de héroes, al joven **Alan Tracy** siempre le han dejado de lado.

Su padre, el ex astronauta millonario **Jeff Tracy**, y sus cuatro hermanos mayores (**Scott**, **John**, **Virgil** y **Gordon**) están siempre muy ocupados salvando el mundo; pero el mayor reto al que se enfrenta **Alan** es el de superar los exámenes del internado en el que estudia. Incluso peor, ni siquiera puede revelar a sus compañeros de clase que su familia es en realidad un grupo de intrépidos aventureros que trabajan para una organización ultrasecreta llamada **International Rescue** (Rescate Internacional). **Alan** sueña con reunir algún día a su familia en la tarea de salvar a la Humanidad de los desastres que la acechan, anhela ponerse a los mandos de uno de los increíbles vehículos que los **Tracy** utilizan para sus misiones de rescate: los **Thunderbirds**.

En una visita a Tracy Island, un oasis secreto en el sur del Pacífico que sirve de cuartel general de **International Rescue**, **Alan** y sus dos amigos, el empollón **Fermat** y la aventurera **Tintin**, se quedan solos cuando **Jeff Tracy** y sus hijos mayores parten para cumplir una misión que, en realidad, resulta ser una trampa tendida por su archienemigo, **The Hood**. El supervillano se hace con el control de Tracy Island y los **Thunderbirds**, mientras que **Alan** y sus amigos deben urdir un plan para derrotar a **The Hood**, rescatar a su familia... y, de paso salvar el mundo, claro.

Solos e indefensos en Tracy Island, estos jovenzuelos tendrán que maquinar algo contra The Hood.

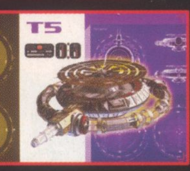
Todo el equipo de rescate se pone en marcha para salvar montones de vidas. ¡Qué valientes!

NAVES THUNDERBIRDS









The Hood en persona. ¿Verdad que tiene una mirada de lo más temible?

UN VILLANO A LA ALTURA

The Hood es el gran enemigo de **International Rescue**, al que **Jeff Tracy** una vez derrotó y dio por muerto. Este malvado busca vengarse de la familia **Tracy** por haberle vencido. Ha pasado muchos años en el exilio, aprendiendo artes marciales y telepatía, y ha desarrollado poderes que le permiten utilizar descargas de energía para manipular la mente de los demás. Tiene un inmenso poder mental y se ha fijado una sola meta: vengarse de la familia que le derrotó. Quiere aprovechar los defectos de los **Tracy**, lo que él considera su talón de Aquiles: su carácter heroico y generoso.



ESTRENO
6 de agosto

CATWOMAN

¡ES GUAPA, ÁGIL Y PARECE UNA GATA! TE PRESENTAMOS A CATWOMAN, LA NUEVA SENSACIÓN DE LOS CINES... Y UNA CHICA DE GARRAS TOMAR.

LA GATA EN EL TEJADO

Patience Phillips es una chica normal: tiene un trabajo que le gusta en una empresa de cosméticos, hay un chico que le va detrás y del que podría llegar a enamorarse... hasta el día en que descubre un terrible secreto en su empresa, y se ve convertida en Catwoman, una mujer con la fuerza, la agilidad y la velocidad de los gatos, además de unos sentidos superdesarrollados. Lo que nadie sabe es si se trata de una heroína o de una persona malvada, ya que, como los gatos, parece tener dos caras.

Te suena la cara de Catwoman, ¿verdad? La actriz seleccionada para hacer el papel es Halle Berry, a la que recordarás porque era Tormenta en las películas de X-MEN, y además ha ganado un Oscar© a la Mejor Actriz, así que la calidad de la película está asegurada. ¡No te la puedes perder!

■ La antagonista de Catwoman es una vieja conocida del mundillo hollywoodiense: Se trata de Sharon Stone.

LA GATA EN EL PAPEL

Catwoman es uno de los villanos más conocidos de Batman, el hombre murciélago. Aunque parezca tan joven, tiene más de sesenta años, ya que apareció por primera vez siendo una ladrona de guante blanco en un cómic del año 1940.



Dibu SOLIDARI@

Por Leo

"HOLA AMIGOS SOY LEO, Y TENGO 10 AÑOS. PRONTO ME VERÁS EN LOS PRÓXIMOS EVENTOS, ACTIVIDADES, PRODUCTOS Y COMUNICACIONES DE INTERMON OXFAM. ¡VEN A VERME!"

LEO

¿SABES QUÉ ES INTERMON OXFAM?

En Intermon Oxfam trabajamos personas que creemos en la justicia, la solidaridad y la paz, y lo hacemos para cambiar el mundo en que vivimos. Pensamos que la mejor manera de ayudar a las personas de los países más pobres es lograr que puedan valerse por sí mismas y conseguir así su derecho a una vida digna. Para alcanzar mejores resultados, aunamos esfuerzos con otras once ONG de distintos países para formar Oxfam International.

¿QUÉ HACEMOS?

Entre otras acciones, cooperamos en más de quinientos programas de desarrollo en África, América y Asia. Por ejemplo, hace ya cuatro años que trabajamos en un proyecto de educación en Niassa (Mozambique), donde el 70% de la población adulta es analfabeta, sólo una de cada cinco niñas estudia y los profesores son pocos y mal preparados.

Gracias a nuestros esfuerzos, hemos construido dos escuelas y equipado 112. Hemos formado a 1.500 profesores y creado 39 centros de alfabetización. Todavía queda mucho por hacer: construir nuevas escuelas, proporcionar material escolar, apoyar la alfabetización de niños y niñas... todos deben ser llevados a la escuela.

SI NO PIENSAS EN LOS DEMÁS, NO ERES IO.

¡TÚ Y TU FAMILIA TAMBIÉN PODÉIS AYUDAR!

SI QUIERES SABER MÁS, LLAMA AL 902 330 331

WWW.INTERMONOXFAM.ORG

Intermón Oxfam

Soy IO


Tales FROM EGYPT
SUEÑO
POR ANDRES BARZI
RÍIIING
¡ !
RÍIIING
STOP
?
?
THE END
@FAFNIR98



Durante julio y agosto te esperamos en los hoteles
Sol Meliá
HOTELS & RESORTS
Julio
Agosto
¡Dibus!
Shrek 2
DIBUJA CON ¡Dibus! A TUS PERSONAJES PREFERIDOS DE
LA HORA WARNER
SÓLO POR PARTICIPAR GANARÁS UN PÓSTER Y UNA REVISTA ¡Dibus!
¡HAY PARA TODOS!
LOS MEJORES DIBUJOS SE LLEVARÁN UN FANTÁSTICO LOTE DE LOS PICAPIEDRA:
Especial Los Picapiedra
Espectáculo Los Picapiedra
Los Picapiedra
Stegosaurus
VHS DE LOS PICAPIEDRA + JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PICAPIEDRA
Sol Meliá
HOTELS & RESORTS
Sol Mirlos Tordos - Mallorca
Sol Antillas Barbados - Mallorca
Sol Falcó - Menorca
Sol Milanos Pingüinos - Mallorca
Sol Príncipe Principito - Torremolinos
Sol Gorriones - Fuerteventura
Sol Princesa Dacil - Tenerife
Sol Balmoral - Mallorca
Sol Guadalupe - Mallorca
Sol S'Argamassa - Ibiza
Sol Timor - Torremolinos
Sol Pelícanos Ocas - Benidorm
Meliá Benidorm - Benidorm
Meliá Atlanterra - Cádiz
tve
WB INTERNATIONAL TELEVISION
LA HORA WARNER
LA HORA WARNER: sábados y domingos de 8 a 9 en TVE-1

SPIDERMAN

por Abraham Tramplán



Spiderman vio la luz por primera vez en agosto de 1962, en la colección Amazing Fantasy nº15, gracias al guionista Stan Lee y al dibujante Steve Ditko. Ahora, más de cuarenta años después, es uno de los superhéroes más conocidos del mundo, acaba de protagonizar su segunda gran película... y sale en mogollón de cómics cada mes. ¿Quieres saber más de él? Sigue leyendo, dibucolega.

Spiderman es uno de los superhéroes más antiguos del Universo Marvel. ¡Teje su tela desde 1962!

Grandes poderes

¿Puede la picadura de una araña conferir poderes extraordinarios? Aunque os parezca que no, dibucolegas, a **Peter Parker** le sucedió algo muy distinto, ya que una araña radiactiva le transfirió una serie de poderes que le convirtieron en el asombroso **Spiderman: Peter** adquirió las habilidades de los arácnidos, tales como poder dar grandes saltos, pegarse y trepar por las paredes (lo que le ha valido el apelativo de trepamuros), una superfuerza con la que puede vencer a los delincuentes que intentan romper la ley y una agilidad sorprendente con la que esquiva más de un derechazo dirigido a la cabeza. Además, **Peter**, que es un tío de lo más espavilado, ha inventado una extraña tela adhesiva que imita las cualidades de la telaraña, y con ella puede balancearse como Pedro por su casa por entre los rascacielos de Nueva York o atar bien fuerte a los rateros mientras espera que la policía los vaya a buscar para ponerlos a buen recaudo.

Pero el poder más sorprendente de **Spiderman** es el extraño sentido arácnido que ha desarrollado (y que en el cómic lo representan como unas líneas onduladas al lado de la cabeza del héroe), que le avisa de la presencia de enemigos. Así, es imposible que pillen a **Spiderman** desprevenido, y siempre está dispuesto a esquivar un golpe que venga por la espalda.



La evolución de la araña

- Peter Parker empezó su carrera siendo una rata de biblioteca de la que todos sus compañeros se reían.
- Spiderman se convirtió en uno de los grandes héroes de Nueva York, aunque mucha gente lo odiaba.
- A Spiderman también le gusta seguir las modas, y durante una época se enfundó este traje negro... que después le ocasionaría más de un quebradero de cabeza.
- Aunque durante una época se retiró como Spiderman, Peter siguió combatiendo el crimen como la Araña Escarlata.
- Ahora Peter Parker es un hombre felizmente casado, con un empleo como profesor universitario... aunque sigue luchando contra el crimen bajo el nombre de Spiderman.

El traje negro de Spidey le salió rana... Más que un traje, era un simbionte alienígena que después se convirtió en uno de sus peores enemigos: Veneno.

Grandes responsabilidades

Convertirse en superhéroe no fue fácil para Peter: primero intentó llevar una carrera como luchador profesional, pero un día, cuando vio que un ladrón que había dejado escapar (pensando que eso no era cosa suya) acababa con la vida de su tío Ben, se dio cuenta de que debía usar esos poderes para el bien... y que todos debemos defender la justicia. Y una gran lección de su tío: un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

Ahora deberá luchar por la justicia, contra todos los enemigos que van apareciendo por Nueva York: el Dr. Octopus, que tiene cuatro brazos extra de un metal superfuerte; Kraven, un ser salido de la selva que quiere cazar a Spiderman; el Lagarto, dispuesto a erradicar todo rastro de vida humana; y el más peligroso de todos, el Duende Verde, que con su planeador y sus calabazas explosivas, hará de la vida de Spidey una pesadilla.

¿Quieres saber más...?

Las aventuras de Spiderman nunca acaban. Si quieres saber mucho más de él, te recomendamos unos cuantos cómics:

Spiderman, el Hombre Araña

La colección en la que se narran las aventuras más actuales de Spidey.

Biblioteca Marvel: Spiderman

Si a ti lo que te gustan son los cómics clásicos, ésta es tu colección, ya que recopila cronológicamente las aventuras de Spiderman desde su primera aparición. ¡Aquí podrás leer las mejores historias del personaje!

Ultimate Spiderman

Éste es el Spiderman del siglo XXI. Brian Michael Bendis y Mark Bagley vuelven a contarte la historia de Spiderman como si la descubriéramos por primera vez: eso sí, adaptada completamente a los tiempos que corren (por eso la araña que pica a Peter no es radiactiva... sino que está alterada genéticamente).



La NUEVA página de los SIMPSON

Texto de Alfons Moliné

LOS SIMPSON, HÉROES DE CULTO

La revista norteamericana **TV Guide** (el equivalente a nuestro Teleprograma) ha colocado a **Los Simpson** en portada en su número del pasado 6 de mayo, con motivo de una lista que dicha revista ha elaborado con las 25 series de culto más seguidas. La familia de Springfield ocupa nada menos que el sexto puesto; el primero es para **Star Trek**, el segundo para Expediente X y el tercero para **Buffy cazavampiros**. Sólo otra serie de animación aparece en el resto de la lista: **Padre de familia**, en el 12º puesto. **Los Simpson** tienen motivo para figurar con todos los honores en un puesto así: han inspirado cerca de 5.000 productos y han vendido 5 millones de DVD (sólo en Estados Unidos). ¡Ahí es nada!

AL COLE CON LOS SIMPSON

La profesora de arte de una escuela de Rushwort (EE.UU.) tuvo la feliz idea de hacer que sus alumnos pintaran un mural con **Los Simpson** como tema. Según dicha profesora, **Anne Marie Klinberg**, "si eliges un tema con el que están familiarizados los niños, se entusiasman automáticamente". Además del mural, los estudiantes hicieron un trabajo monográfico sobre el creador de la serie, **Matt Groening**. ¿A quién no le gustaría que en su cole le encargaran un proyecto así?

¿REALIDAD O FICCIÓN?

Algunas cosas que hemos podido ver en un episodio de **Los Simpson** han acabado sucediendo en la realidad. Por ejemplo, en el episodio de la 4ª temporada **La chica nueva del barrio**, **Homer** es expulsado del restaurante "El holandés frito" por haber acabado con toda la comida del buffet libre. En Escocia (en la vida real), tuvieron que echar a tres turistas estadounidenses de un restaurante porque casi liquidaron el buffet libre y se zamparon tres pizzas familiares cada uno, más el equivalente de diez menús. Y es que **Homer Simpson** no hay más que uno, aunque esta vez su "proeza" la emularan entre tres...

SIMPSONS Y FRIENDS

La prensa británica ha anunciado recientemente que **Los Simpson** van a aparecer junto a los protagonistas de **Friends**. Según la misma noticia, los seis actores de dicha serie aparecerán reunidos con **Homer** y familia en un episodio de la próxima temporada. Un equipo de guionistas está trabajando a tope para crear el guión perfecto para tan esperado episodio. Ahora bien, tal vez esta noticia no sea muy de fiar... recordemos que, no hace mucho, los periódicos ingleses dieron la noticia de que su compatriota **Beckham** iba a aparecer en un futuro episodio de la serie, cosa que después se desmintió. Aunque nunca se sabe, soñar no cuesta nada y acaso esta vez no se equivoquen...



LOS SIMPSON ALREDEDOR DEL MUNDO

HOY: ARGENTINA

¡Ché, pibes! También nuestros amigos argentinos creen que **Homero** y compañía son "macanudos"... ¿Homero? Pues sí, dado en que el doblaje español de LOS SIMPSON para los países latinoamericanos no es el mismo que el de España, y algunos personajes tienen nombres diferentes. Así, a **Homer** se le castellaniza como **Homero**, mientras que **Rasca** y **Pica** pasan a ser **Tommy** y **Daly** y el **Reverendo Lovejoy** es el **Reverendo Alegría.** En Argentina, Los Simpson se puede ver por el canal Telefé y por el canal Fox; este último ha organizado un concurso por Internet titulado Desafío Simpson, en el que hay que responder a un test con preguntas sobre la serie, similar a nuestros Miniquiz, que ofrece la oportunidad de ganar importantes premios...

LA FRASE DE LA PIZARRA

Bueno, esto no es del todo cierto; aunque Bart por sí solo no lo ha ganado, todos sabemos que LOS SIMPSON, como serie, ha recibido este premio en muchas ocasiones, como ya hemos señalado repetidamente en esta misma sección.

GALERÍA DE PERSONAJES

Nombre: Martin Prince

Primera aparición: En el episodio de la 1ª temporada BART, EL GENIO.

Ocupación: El típico empollón y "niño mimado" del profe que hay en cada clase; en este caso, la de **Bart** (en la de **Lisa**, claro está, no hace falta nadie así, ya que ese papel lo interpreta ella misma).

Relación con Bart: No muy buena, aunque a veces los dos se han aliado por una causa común (por ejemplo, para plantar cara al matón de **Nelson**, o también, en el episodio TRES HOMBRES Y UN CÓMIC, cuando junto con **Milhouse** reúnen el dinero necesario para comprar el nº 1 de EL HOMBRE RADIOACTIVO).

Frases habituales: ¡Yo lo sé! ¡Elíjame a mí, señorita **Carapapel**!

Coeficiente intelectual: 216. Aunque en una ocasión, sus resultados de un test de inteligencia fueron cambiados por los de **Bart**, lo que motivó que a éste le enviaran a un colegio para niños superdotados.

Parientes conocidos: Su padre trabaja en la bolsa de Springfield.

MINI QUIZ

Cinco nuevas y apasionantes preguntas, cinco, con las que poner a prueba vuestros conocimientos sobre los habitantes de Springfield.

1. ¿En qué se diferencian **Patty** y **Selma**?
   a) En que una lleva un tatuaje y la otra no
   b) En el color de los ojos
   c) En el peinado

2. ¿Cómo se llaman las gemelas que van a la clase de **Lisa**?
   a) Polly y Molly
   b) Sherri y Terri
   c) Pili y Mili

3. La ciudad vecina y rival de Springfield es...
   a) Burns City
   b) Chicago
   c) Shelbyville

4. ¿Cómo se llama el chef del restaurante italiano favorito del director **Skinner**?
   a) Luigi
   b) Giuseppe
   c) Marco

5. ¿De qué raza es el "Ayudante de Santa Claus", el perro de la familia Simpson?
   a) Un gran danés
   b) Un galgo
   c) Un dálmata

SOLUCIÓN AL MINI-QUIZ 1-c; 2-b; 3-c; 4-a; 5-b

La biblioteca Roald Dhal



Poca gente se ha sabido hacer un nombre en los libros infantiles como el genial Roald Dahl (bueno, J.K. Rowling, la creadora de Harry Potter, no le va mucho a la zaga). Por eso, Alfaguara ha decidido homenajearlo con una colección que lleva de nombre Biblioteca Roald Dahl, en la que ha recuperado las novelas más clásicas de este escritor británico... Pero Roald ha hecho mucho más que escribir libros en su vida: pasó buena parte de su infancia en un internado, lo que le dio muchas ideas para algunas de sus obras; combatió en un avión durante la Segunda Guerra Mundial y creó a los Gremlins (sí, sí, los de la película). ¿A que es interesante? Pues esperad a conocer sus novelas, de las que este mes os recomendamos dos... ¡Aventura en estado puro!

Charlie y la fábrica de chocolate

La primera novela de **Roald Dahl**, del año 1964, cuenta la historia de **Charlie**, un niñito a quien le gusta mucho el chocolate... pero que tiene la mala suerte de haber nacido en una familia pobre, por lo que sólo puede probar su golosina preferida una vez al año: el día de su cumpleaños. Un año, el señor **Wonka**, el propietario de la fábrica de chocolate del pueblo de **Charlie**, decide abrir las puertas de la fábrica a cinco niños y sus familias... y **Charlie** resulta ser uno de los afortunados, junto con **Augustus Gloop**, un chiquillo visiblemente rollizo; **Veruca Salt**, una rica heredera malcriada que siempre consigue todo lo que quiere chillando y con pataletas; **Violeta Beauregarde**, dispuesta a batir el record mundial de mascar el mismo chicle durante más tiempo; y **Mike Teve**, un niño que no deja de ver la televisión ni un solo segundo. Cuando entran en la fábrica empieza la aventura... ¿Qué misteriosos ingredientes usa el señor **Wonka** para hacer el mejor chocolate del mundo? ¿Qué son los enigmáticos **Oompa-Loompa** que trabajan en la fábrica y no dejan de cantar? ¿Qué terrible destino les espera a los niños que han entrado en la fábrica?

James y el melocotón gigante

Cuando **James** quedó huérfano, pensaba que nada podía ir peor... hasta que conoció a sus malvadas tías **Sponge** y **Spiker**. La vida era dura, ya que tenía que trabajar de sol a sol, encargándose de todos los quehaceres de la casa, sin un amigo y sin un ratito de descanso durante el que escaparse a la playa... Hasta que un día, un misterioso personaje le entrega un cucurucho de piedras mágicas con el que podrá hacer sus deseos realidad. Pero como **James** tenía bastante mala suerte, el cucurucho se le cayó al suelo, al lado del melocotonero de sus tías, y perdió la oportunidad de tener una vida mejor. ¿O no? A la mañana siguiente, el árbol había dado como fruto un melocotón gigante en cuyo interior habitaban el **Viejo Saltamontes Verde**, la **Mariquita**, la **Araña**, el **Ciempiés** (que lleva cien botas), el **Gusano**, el **Gusano de Luz** y el **Gusano de Seda**... que se harán grandes amigos de **James** y se irán montados en el melocotón con él, para dar la vuelta al mundo.



Quentin Blake ilustra todos los libros de Roald Dahl

¿Sabías que...?

- **Tim Burton** produjo la adaptación al cine de James y el melocotón gigante, que mezclaba animación e imagen real... y en la que aparecía nada más y nada menos que **Jack Skeleton** (el de Pesadilla antes de Navidad).
- **Tim Burton** (parece que le gusta mucho **Roald Dahl**, ¿verdad?) está preparando una adaptación de Charlie y la fábrica de chocolate... aunque no sabemos aún cuándo la estrenará.
- **Danny DeVito** dirigió otra película basada en un cuento de **Dahl**: se llamaba Mathilda. ¿Te acuerdas de ella?

Artemis Fowl: El Cubo B, de Eoin Colfer

Si algún personaje literario puede hacerle sombra a **Harry Potter**, nuestro archiconocidísimo mago, ése es **Artemis Fowl**... Y no porque **Artemis** sea un árbol, sino porque las novelas que protagoniza van en camino de convertirse en grandes clásicos de la literatura. **Artemis** tiene muy claro lo que quiere conseguir en la vida: quiere oro, poder y convertirse en una de las personas con más influencia en el mundo de los humanos... y el de los seres sobrenaturales. Por eso siempre está compinchándose con mafias y seres del otro mundo, ya que es la manera más fácil de conseguir sus objetivos. Pero no siempre le sale todo como lo tenía planeado: en **El Cubo B**, su aventura más reciente, **Artemis** se pone en contacto con un mafioso de las telecomunicaciones, **John Spiro**, para venderle su invento: el Cubo B, un ordenador capaz de leer cualquier mensaje en cualquier tipo de plataforma. Pero **Spiro** es más listo que el hambre y le tiende una trampa, con lo que se queda el Cubo B sin dar una moneda a cambio y, además, hiere de gravedad a **Mayordomo**, el fiel acompañante de **Artemis**. El niño tendrá que usar todo su ingenio para recuperar su invento, y, lo que es más importante, salvar a **Mayordomo** del final que se cierne sobre él.

Serie Infinita

Eoin Colfer

Artemis Fowl

El cubo B

Montena

La biblioteca del Mago

La colina de los trols
de Katherine Langrish

La colina de los trols

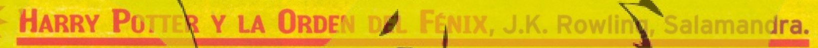
Katherine Langrish

Alfaguara Juvenil

Olvida a los trols tal como los has conocido en las obras de **J.R.R. Tolkien** y demás, porque en esta colina no se parecen en nada. De hecho, los trols son unas criaturitas no muy violentas que, a veces, pueden hacer compañía a los humanos. Eso lo va a descubrir muy pronto **Peer Ulfson**, que ha quedado huérfano y ha sido adoptado por sus tíos, los molineros del pueblo que se alza en la colina de los trols. Pronto verá que sus tíos, más que un hijo, querían un esclavo, y tendrá que realizar el trabajo del molino solo y sin ayuda, y sin más compañía que su fiel perro **Loki**. Pero en el pueblo conocerá a la guapa **Hilde Eiriksson**, cuyo padre se ha embarcado en una expedición vikinga y no volverá hasta pasado el verano. Gracias a ella conocerá la existencia de los trols y de una jarra de oro que el padre de **Hilde** robó a la raza que habita debajo de la colina... Pero cuando los trols se ponen en marcha para recuperar la jarra, se avecina un verano lleno de aventuras para **Peer**, **Hilde** y **Loki**.

Top 10 Dibulibro

Por tercer mes consecutivo, **Harry Potter** copa el primer puesto... Y es que éste alumno aventajado de Hogwarts aún tiene mucha magia que repartir.



1. **Harry Potter y la Orden del Fénix**, J.K. Rowling, Salamandra.
2. **La oscuridad**, Marianne Curley, Salamandra.
3. **Artemis Fowl: El cubo B**, Eoin Colfer, Montena.
4. **Magia verde – Las crónicas de WITCH**, Disney, Gaviota.
5. **El galeón de los gatos piratas**, Geronimo Stilton, Destino.
6. **La venganza de los niños Cu-cu**, Javier Gregori, Siruela.
7. **Yo quiero ser Raúl**, José María Plaza, SM.
8. **Tirya y el complot del Nilo**, Alain [illegible]briel.
9. **Verano en vaqueros**, Ann Brashares, SM.
10. **Kika Superbruja en busca del tesoro**, Knister, Bruño.

J.K. Rowling

Harry Potter y la Orden del Fénix




LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Guión y dibujo: Àlex López
¡GLUPS! ESTO ES EL FIN...
¡¡GROMPF!! ¡TIENES QUE RECORDAR! ¡RECUERDA CUÁL ERA EL PLAN 9! ¡RECUÉRDALO, GROMPF!
¡BASTA YA! ¡LLEVAOS A LOS DOS HUMANOS! ¡YO ME ENCARGARÉ DE GROMPF!
POR CIERTO, GRACIAS POR NO HABER RECUPERADO LA MEMORIA.
GRACIAS A TI, LOS BERENJENIANOS SE HAN HECHO CON EL PODER DE TODAS LAS DIMENSIONES. Y PUESTO QUE HICE UN TRATO CON ELLOS, A PARTIR DE AHORA TENDRÉ MI PROPIA DIMENSIÓN.
YO, GROMPF, COMO AGENTE DE SEGURIDAD DEL CENTRO DE CONTROL DIMENSIONAL BABOSIANO, FUI ENVIADO A LA DIMENSIÓN HUMANA EXTERIOR PARA EJECUTAR EL PLAN 9 DE EMERGENCIA.
DEBÍA ENCONTRAR A NUESTRO ANTIGUO ALIADO. POR ESO ME ENVIARON A TU CASA, QUIQUE.
PERO TÚ NO ERAS AL QUE YO BUSCABA...
¿Y QUIÉN ERA ENTONCES?
AQUELLA QUE EN OTRO TIEMPO NOS AYUDÓ A VENCER A LOS BERENJENIANOS Y CON LA QUE FIRMAMOS UN PACTO DE ALIANZA. AQUELLA QUE SE CONVERTIRÍA EN NUESTRA ALIADA EN UN FUTURO MOMENTO DE EMERGENCIA.
DIMENSIÓN EXTERIOR AÑO 1915 FIRMA DEL TRATADO "PLAN 9"
HAN PASADO MUCHOS AÑOS DESDE ENTONCES.
PERO ELLA SIGUE DEDICÁNDOSE A PRODUCIR NUESTRA MAYOR FUENTE DE ENERGÍA Y A LA VEZ EL ARMA DEFINITIVA QUE ACABÓ ANTAÑO CON LOS BERENJENIANOS. ¡LOS GUISANTES!!
¡DETENEDLE! ¡HA RECUPERADO LA MEMORIA Y TODO SU PODER!
QUIQUE. ESTOY HABLANDO DE... ¡¡TU ABUELA!!
ESTOS MOZALBETES TIENEN CARA DE HAMBRE...¿QUIÉN SE VA A COMER UNOS GUISANTITOS?
¡¡NO!! ¡¡GUISANTES NO!!
¡AGH!
MUY BIEN, ABUELA. DALES SU MERECIDO.



Zona Monstruos D

Este mes, la ZonaD Monstruos va de cartas, dibucolegas. Tras unos meses de sequía en lo que se refiere a nuevas ampliaciones para nuestros juegos favoritos de cartas coleccionables, ahora llegan suculentas novedades.

Pokémon Hidden Legends

La expansión más revolucionaria que ha arrasado en Japón y Estados Unidos ya está en nuestro país. Desde finales de junio puedes encontrarla en las tiendas. Esta expansión presenta más de cien nuevas cartas para jugar y coleccionar, entre las que se encuentran los **Pokémon Antiguos-Legendarios**. Con los nuevos **Pokémon-EX** podrás desarrollar espectaculares estrategias de construcción de mazos y mucho, mucho más...

Yu-Gi-Oh! Ancient Sanctuary

Yu-Gi-Oh! también cuenta con una nueva expansión en la que podrás encontrar a los Arcángeles del Santuario en el cielo que combaten con todo su poder y te permitirán construir diferentes tipos de barajas. Esta expansión incluye más de 120 cartas nuevas que te permitirán reforzar algunas tácticas y crear otras nuevas.

Llega Marvel

El nuevo juego de cartas coleccionables que te trae toda la superacción de los superhéroes del cómic ya ha llegado y se llama Marvel. Un juego rápido y basado en el combate entre superhéroes y supervillanos: vuelan, se lanzan rayos, se defienden, atacan... Tus personajes tienen muchas posibilidades de ser más efectivos en combate si están al lado de sus compañeros de supergrupo... pero lo mismo vale para los supervillanos.

En julio aparecerá la primera baraja de inicio en castellano de Marvel, la de Spider-Man Vs. Doc Ock, que te servirá perfectamente para aprender a jugar. Poco después aparecerá Orígenes Marvel, con unas 220 cartas que añadirán profundidad y un montón de posibilidades a tu baraja de inicio. En septiembre, llegarán los sobres de Spider-Man Vs. Doc Ock: hasta un total de 165 cartas distintas para mejorar tus estrategias con el trepamuros... o con sus enemigos: el **Sindicato siniestro**.



Dibujuega a dibujar

Textos y dibujo: Isidre Monés

¿Dónde dibujar?

Yo diría que en todas partes, aunque no en las paredes (recuerda las broncas). Me refiero a que adonde vaya un dibujante debe llevar siempre un lápiz y su cuadernillo de apuntes.

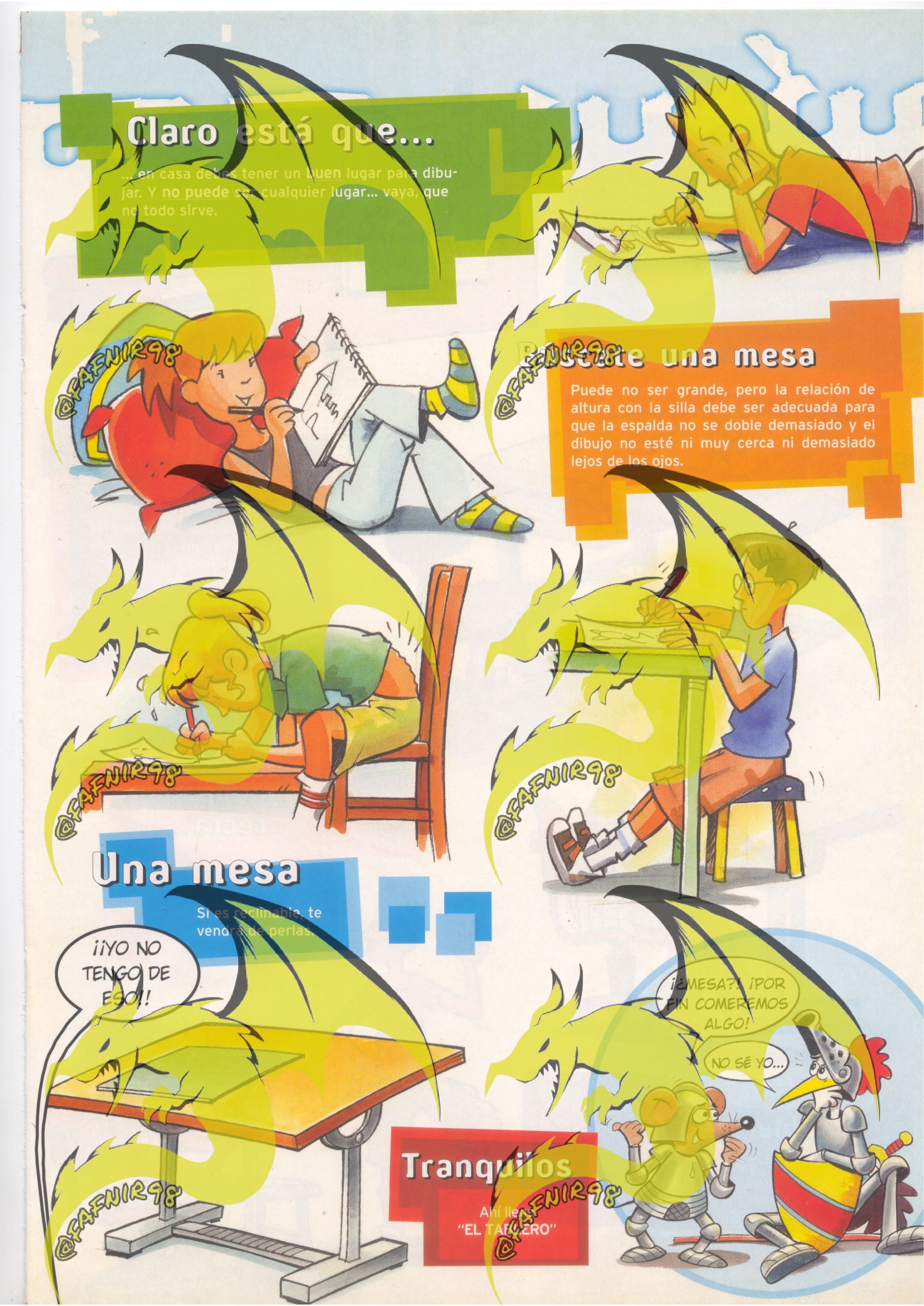
Y aunque no lo uses...

¡Atención! Tú no miras, "observas". Procesas todo lo que ves y, si te interesa, lo guardas en el disco duro del coco. Cuando llegues a tu estudio juega a memorizar y dibuja algo que hayas visto por la calle, en el autobús, en clase o en el cine.

Piensa que...

...en cualquier momento puede visitarte la inspiración (aunque va poco de visita). En cualquier lugar, si hay algo curioso que ver, debe encontrarte cuadernillo en ristre.

Aunque ándate con ojo



Claro está que...

... en casa debes tener un **buen** lugar para dibujar. Y **no puede** ser cualquier lugar... vaya, que no todo sirve.

Búscate una mesa

Puede no ser grande, pero la relación de altura con la silla debe ser adecuada para que la espalda no se doble demasiado y el dibujo no esté ni muy cerca ni demasiado lejos de los ojos.

Una mesa

Si es reclinable, te vendrá de perlas.

Tranquilos

Ahí llega "EL TABLERO"



Una tabla...

...de madera de 50 x 70 cm y un grosor de más o menos 1 cm te servirá perfectamente. Podrás inclinarte a voluntad sobre la mesa, apoyando el tablero con dos o tres libros.

La silla...

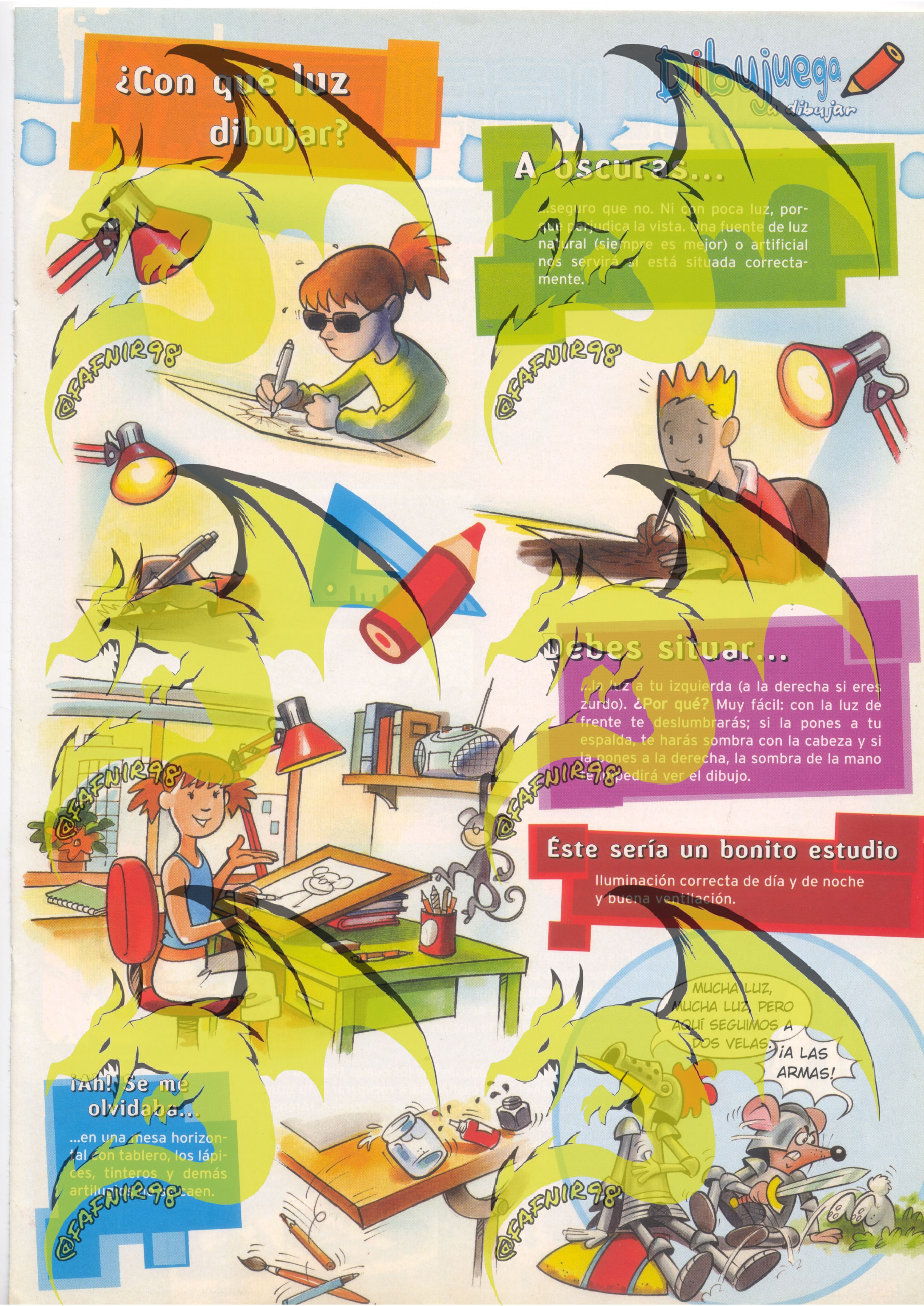
...de altura variable sí que es una buena inversión. Son muchas las horas que pasarás "inclinado" sobre la mesa y conviene no castigar demasiado las vértebras.

La espalda recta...

...y apoyada en el respaldo te evitará problemas en el futuro.

El tablero...

...situado de forma vertical y apoyado en las rodillas y en el respaldo de una silla te será también muy útil para tus dibujos al natural.



¿Con qué luz dibujar?
Dibujuega
a dibujar
A oscuras...
...seguro que no. Ni con poca luz, porque perjudica la vista. Una fuente de luz natural (siempre es mejor) o artificial nos servirá si está situada correctamente.
Debes situar...
...la luz a tu izquierda (a la derecha si eres zurdo). ¿Por qué? Muy fácil: con la luz de frente te deslumbrarás; si la pones a tu espalda, te harás sombra con la cabeza y si la pones a la derecha, la sombra de la mano te impedirá ver el dibujo.
Éste sería un bonito estudio
Iluminación correcta de día y de noche y buena ventilación.
¡Ah! Se me olvidaba...
...en una mesa horizontal con tablero, los lápices, tinteros y demás artilugios no se caen.
MUCHA LUZ, MUCHA LUZ, PERO AQUÍ SEGUIMOS A DOS VELAS.
¡A LAS ARMAS!
@FAFNIR98



El juego del veranito que refrescará los chips y circuitos de tu consola ya ha llegado... ¡Sumérgete en el universo de SPIDER-MAN 2!

SPIDER-MAN 2 THE GAME

¡Encontrarás SPIDERMAN 2 en todas las plataformas!

Spiderman ha vuelto a las pantallas... ¡y no sólo a las de cine! Ahora puedes tenerlo en la pantalla de tu ordenador o consola y flipar cabeza abajo (aunque eso es ocional, claro).

Controla las acciones de **Spidey** y podrás elegir entre seguir la principal línea argumental o embarcarte en misiones, para evitar crímenes fortuitos, o enfrentarte a los clásicos villanos del cómic como **Misterio** o **Rhino**. Esta última opción te dará puntos extra que te servirán para adquirir nuevos movimientos de combate y desarrollar alucinantes ataques con la telaraña que, si bien no son imprescindibles, sí que resultan muy útiles para enfrentarse al enemigo final: el **Doctor Octopus**. Hay hasta 50 movimientos de combate diferentes que te permitirán enfrentarte a todo tipo de delincuentes y supervillanos.

El juego incluye la posibilidad de explorar la isla de Manhattan, la parte más famosa de Nueva York, que incluye más de 30 zonas de referencia fielmente reproducidas de la realidad. También podrás interactuar con los ciudadanos y ayudarles, y disfrutar de escenas cinemáticas reales en alta resolución. ¡Con **SPIDER-MAN 2** te sentirás como un auténtico superhéroe!

• Controla al Spiderman más flexible que hayas visto jamás, en un juego trepidante lleno de peligros.

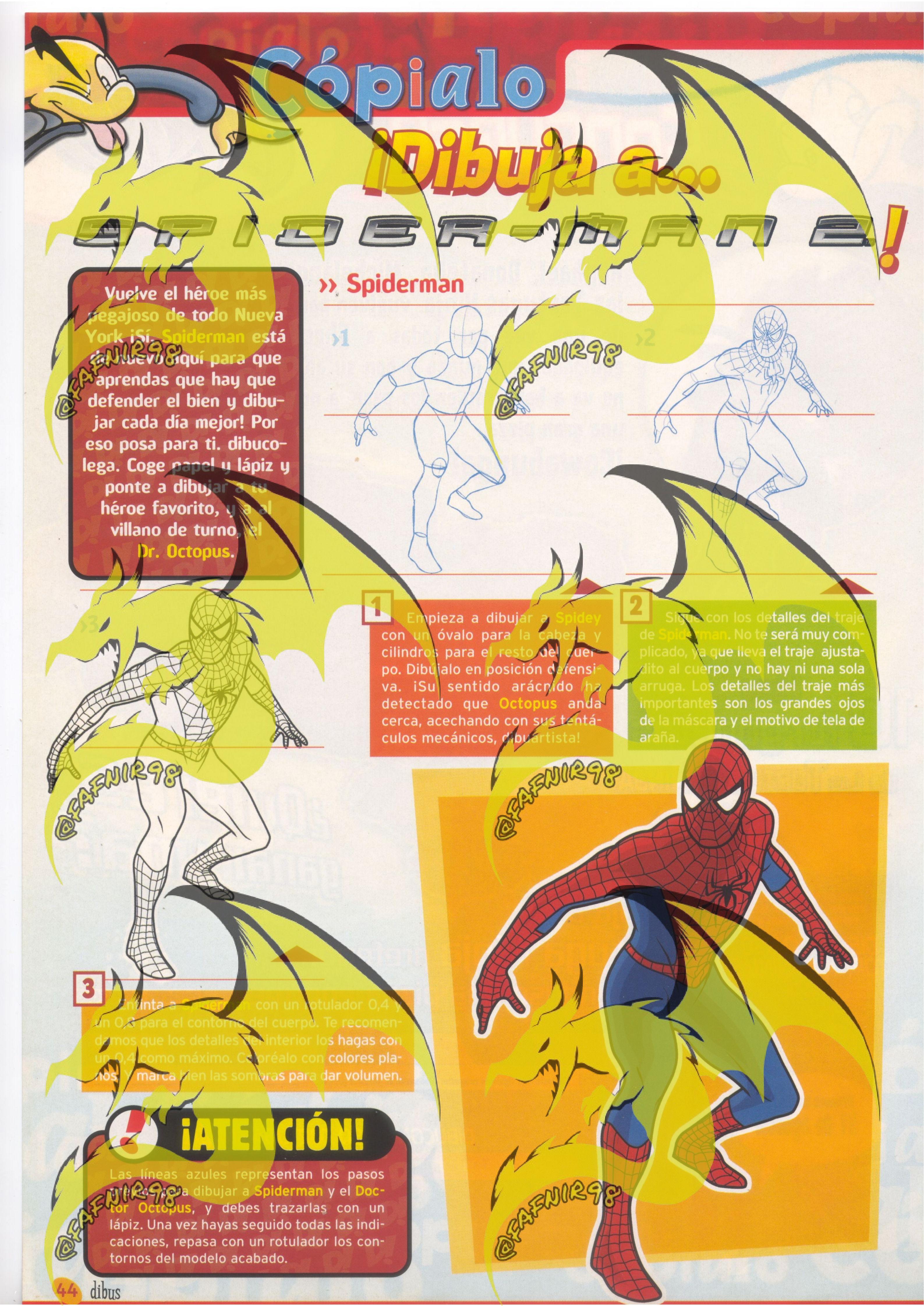
DISGAEA HOUR OF DARKNESS

Después de dos años de letargo, te despiertas. Eres **Laharl**, un endiablado y malcriado príncipe de Netherworld. En tu despertar, oyes algo acerca de la muerte de tu padre y que el mundo necesita un nuevo señor... ¿Por qué no tú mismo? Ayudado por tu vasallo **Etna** y después de un breve período de aprendizaje, podrás meterte de lleno en la acción y la diversión de **DISGAEA HOUR OF DARKNESS**.

El juego se divide en capítulos, cada uno de los cuales tiene su etapa de batallas. Puedes volver a tu castillo para recuperar a tu grupo, reforzar elementos, comerciar y crear nuevos personajes. ¡Atención a la estrategia! Las batallas las gana quien mejor se ha preparado para ello y tus personajes tendrán gran influencia en el resultado de cada combate.



DiBU
CONCURSO
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Raphael, Donatello, Michelangelo y Leonardo: las Tortugas Ninja, vuelven para conseguir vencer de una vez por todas a Shredder. Ahora, más equipados que nunca y con su alucinante furgoneta, no va a haber quién los pare, a no ser que les traiga una gran pizza.
¡Cowabunga!
Hay 10 furgonetas de las Tortugas Ninja en juego.
¿Quieres ganar una?
Dibuja a tu Tortuga Ninja preferido comiéndose una pizza enorme.
GIOCHI PREZIOSI
ENVÍANOS TU DIBUJO JUNTO CON UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:
DIBUCONCURSO TORTUGAS NINJAS
Revista ¡Dibus!
Passeig de
Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de agosto!
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué sección de ¡Dibus! te gusta más?
DIBUCONCURSO TORTUGAS NINJAS
Dibuja a tu Tortuga Ninja preferido comiéndose una pizza enorme.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



¡Dibuja a... Spider-Man 2!

Vuelve el héroe más pegajoso de todo Nueva York ¡Sí, **Spiderman** está de nuevo aquí para que aprendas que hay que defender el bien y dibujar cada día mejor! Por eso posa para ti. dibucolega. Coge papel y lápiz y ponte a dibujar a tu héroe favorito, y a al villano de turno, el **Dr. Octopus**.

›› Spiderman

1 Empieza a dibujar a **Spidey** con un óvalo para la cabeza y cilindros para el resto del cuerpo. Dibújalo en posición defensiva. ¡Su sentido arácnido ha detectado que **Octopus** anda cerca, acechando con sus tentáculos mecánicos, dibuartista!

2 Sigue con los detalles del traje de **Spiderman**. No te será muy complicado, ya que lleva el traje ajustadito al cuerpo y no hay ni una sola arruga. Los detalles del traje más importantes son los grandes ojos de la máscara y el motivo de tela de araña.

3 Entinta a **Spiderman** con un rotulador 0,4 y un 0,8 para el contorno del cuerpo. Te recomendamos que los detalles del interior los hagas con un 0,4 como máximo. Coloréalo con colores planos. Y marca bien las sombras para dar volumen.

¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Spiderman** y el **Doctor Octopus**, y debes trazarlas con un lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

›› Doctor Octopus



1 Dibuja a uno de los más temibles villanos a los que **Spiderman** ha tenido que hacer frente. Sus tentáculos mecánicos son sus armas más peligrosas... pero su inteligencia no lo es menos. Crea el cuerpo mediante óvalos y cilindros, y traza las curvas por donde estarán los tentáculos.

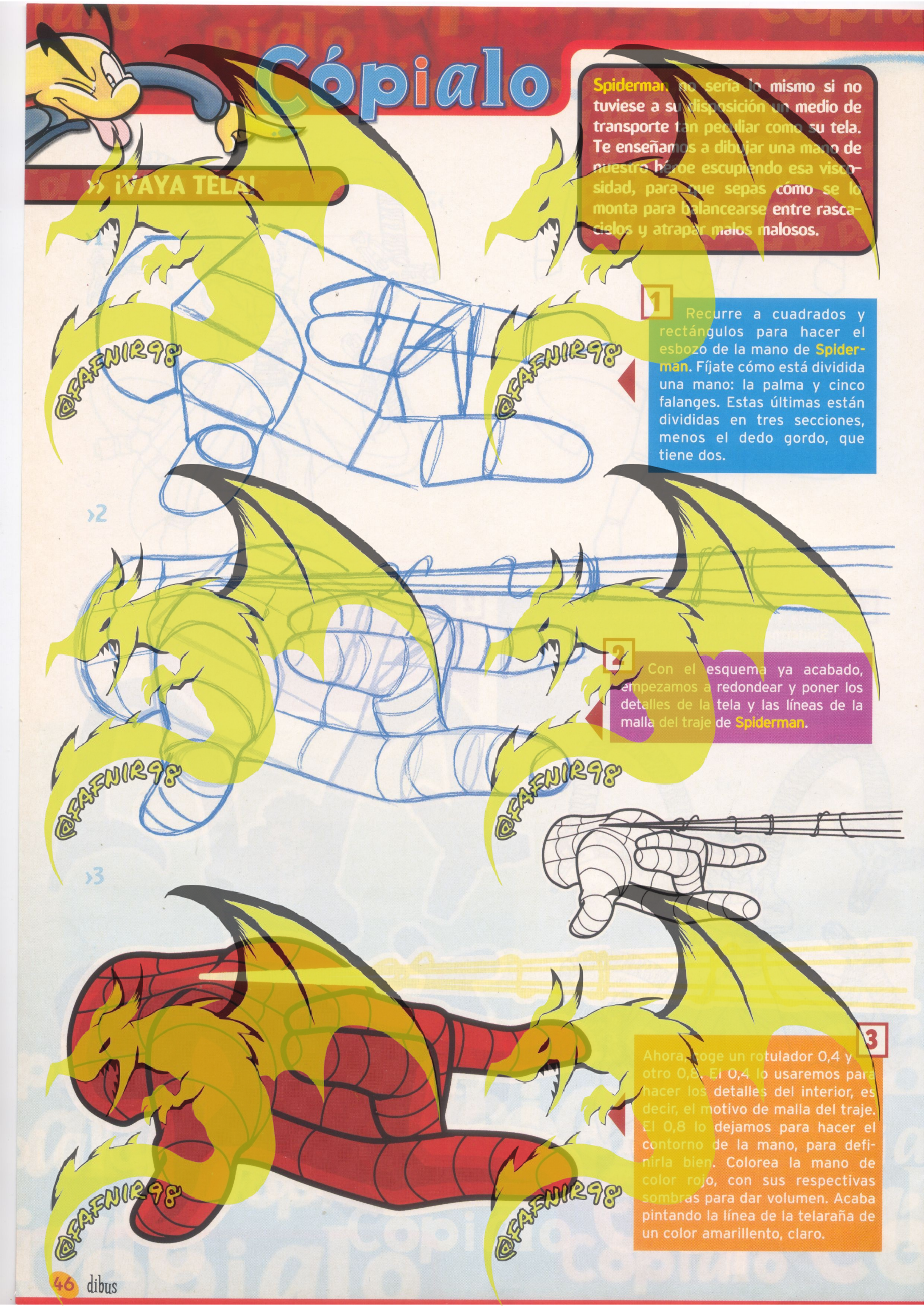
2 Cuando hayas definido el cuerpo, dibuja los rasgos faciales (gafitas incluidas), gabardina al viento y, como colofón, dale volúmen a los temibles tentáculos.

3 Entinta a **Octopus** del mismo modo que a **Spiderman**. Coloréalo con colores planos para que no desentone con su arácnido enemigo. Dale un tono metálico a los tentáculos y ya lo tendrás listo.

Cópialo

Spiderman no sería lo mismo si no tuviese a su disposición un medio de transporte tan peculiar como su tela. Te enseñamos a dibujar una mano de nuestro héroe escupiendo esa viscosidad, para que sepas cómo se lo monta para balancearse entre rascacielos y atrapar malos malosos.

›› ¡VAYA TELA!



1 Recurre a cuadrados y rectángulos para hacer el esbozo de la mano de **Spiderman**. Fíjate cómo está dividida una mano: la palma y cinco falanges. Estas últimas están divididas en tres secciones, menos el dedo gordo, que tiene dos.

2 Con el esquema ya acabado, empezamos a redondear y poner los detalles de la tela y las líneas de la malla del traje de **Spiderman**.

3 Ahora, coge un rotulador 0,4 y otro 0,8. El 0,4 lo usaremos para hacer los detalles del interior, es decir, el motivo de malla del traje. El 0,8 lo dejamos para hacer el contorno de la mano, para definirla bien. Colorea la mano de color rojo, con sus respectivas sombras para dar volumen. Acaba pintando la línea de la telaraña de un color amarillento, claro.



›› ENTRE RASCACIELOS

1

Spiderman tiene la habilidad de desplazarse con mucha agilidad entre la urbe neoyorquina. Usa cualquier superficie para tirar su telaraña, cual liana entre edificios y balancearse de aquí para allá a velocidades de vértigo. Dibuja a **Spiderman** entre unos edificios colgado de su pegajosa tela, dibújalo pega. Usa líneas rectas para dibujar los edificios, y esboza a nuestro héroe en posición dinámica entre estos titanes de cemento y acero.

2

Con el esquema de los edificios acabado, detalla las estructuras con sus respectivas ventanas y azoteas. Con nuestro vecino y amigo, **Spiderman**, detalla el traje, como en el primer paso del Cópialo, dibuartista. Máscara y traje han de quedar listos con la malla para dar paso al entintado. Ya casi estamos... ¡Está quedando muy bien!

3

Entinta la ilustración con un rotulador de punta fina 0,4 y un 0,8. El 0,8 te lo recomendamos para contornear a nuestro personaje, así separarás planos. El fondo de edificios quedará en un plano más alejado y parecerá que nuestro héroe está mucho más cerca de nosotros. Colorea la ilustración con colores planos. Haz degradados en las ventanas de los edificios para dar un efecto reflectante.

Taller de escritura

Texto de Antoni Guiral
Ilustraciones de Paco Cavero

En contra del penoso ejemplo que suelen darnos ciertas películas y cómics, hay que tener muy claro como guionista que, por mucha acción, batallas, efectos especiales y demás parafernalia técnica que pueda contener una historieta, lo más importante son los personajes. Son ellos y sus circunstancias los que han de marcar siempre las pautas de una narración.

El currículum

Los personajes pueden crearse antes o durante la redacción del argumento. Lo primero es dotarlos de personalidad: hay que conocerlos como si fueran amigos tuyos, sean positivos o negativos. Conocer su pasado, su presente, sus debilidades, su forma de reaccionar ante ciertos hechos, etc. Un viejo director de cine desarrolló una técnica muy interesante: detente un tiempo en cada uno de ellos y escribe sus biografías. Su nombre, dónde nacieron, su entorno histórico, qué tipo de familia tenían... su trayectoria vital en definitiva. Para ello, no dudes en utilizar a personas que te rodean y que conoces bien; saca de ellas los rasgos que puedan interesarte. Es un buen truco para situarlos en el mundo en el que ambientas tu historia.





Los "tics"

Cuando los hayas definido psicológica y físicamente, y sepas cómo y por qué son como son, no te quedes ahí. En demasiadas ocasiones los personajes de cómics son excesivamente estereotipados: todos tenemos una forma de comunicarnos, de movernos y ciertos tics que nos definen. Piensa en cómo se expresa cada uno de ellos, y dótales de muletillas, formas de hablar, de movimientos particulares, de tics físicos y expresivos y de ciertas manías personales. Así dotarás de una personalidad muy concreta a tus personajes, y el lector los sentirá como propios.

El protagonista como héroe

Toda historia tiene sus protagonistas. Pueden ser chicos o chicas, o animales, claro; puede ser un grupo, pero no te pases, porque las historias "corales" pueden despistar a tus lectores. Por ahora, concentrémonos en un protagonista: el "héroe" o "heroína". Debe tener muchas y buenas cualidades, no sólo físicas, que lo conviertan en motor de la acción y centro de toda la atención. Puede poseer un gran corazón, ser honesto, fiel y amigo de sus amigos; puede utilizar sus habilidades para ayudar a los desfavorecidos, e incluso ser capaz de salvar el mundo.

Pero ojo: un protagonista "perfecto" puede producir cierto rechazo, por la rabia que da la perfección ajena. Dale un toque humano, incorpórale algún defecto y matiza sus cualidades; será un personaje positivo pero creíble, lo que es fundamental en cualquier héroe.



UN PROTAGONISTA CON PROBLEMAS

Es necesario que el protagonista despierte empatía: es decir, los lectores deben participar emotivamente de sus andanzas e "identificarse" con él. ¿Por qué? Porque sus problemas y motivaciones son similares a las del lector, porque éste se reconoce en ciertas situaciones y conflictos, porque la actitud del protagonista hace que nuestro lector se pregunte qué haría él en una situación parecida. ¿Cómo se consigue eso? Es mucho más fácil de lo que parece. Piensa que tú eres tu primer lector: asume una posición algo distante con respecto a tus creaciones. Tus propias inquietudes pueden y deben estar reflejadas en tus personajes, porque en realidad ellos son una parte de ti. No dudes que ésta es la forma de enganchar al lector.



PROTAGONISTA PERO ANTIHÉROE

No todos los protagonistas de cómics han de ser héroes perfectos, pueden ser todo lo contrario: no un ser malvado (que es el antagonista), sino una persona normal y corriente a quien las cosas le salen mal. Y no es que tu historieta tenga que ser humorística: es que la vida está llena de gente corriente que no empieza ni termina historias, sino que se enfrenta al día a día como puede. Ésos también pueden ser protagonistas de historias llenas de interés, porque pueden ser mucho más reconocibles para tus lectores que otros de perfil más heroico.



Y ojo, que no tienen por qué protagonizar sólo historias cotidianas, que los cómics están llenos de antihéroes metidos en aventuras de todo tipo.

LA EVOLUCIÓN DEL PROTAGONISTA

Siempre hay que aplicar el sentido común en la evolución de los personajes. ¿Crees que tú eres igual que hace unos años? Y no sólo físicamente, sino tu carácter. No, ¿verdad? Entonces, ¿por qué tu protagonista ha de ser exactamente igual desde la primera hasta la última viñeta? También ha de ser real para ti; le pasarán cosas, tendrá desengaños, hará nuevos amigos, etc. Todo eso marca la evolución de las personas. A medida que le vayan sucediendo cosas, tendrá que ir cambiando, aunque de forma sencilla (nunca radicalmente, a no ser que viva algo terrible), reaccionará de forma distinta a como lo hacía antes.



Piensa en ello; un personaje puede empezar siendo simpático y acabar cayendo mal, o, como Frodo de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, empezar como un ser corriente y convertirse en un verdadero héroe.

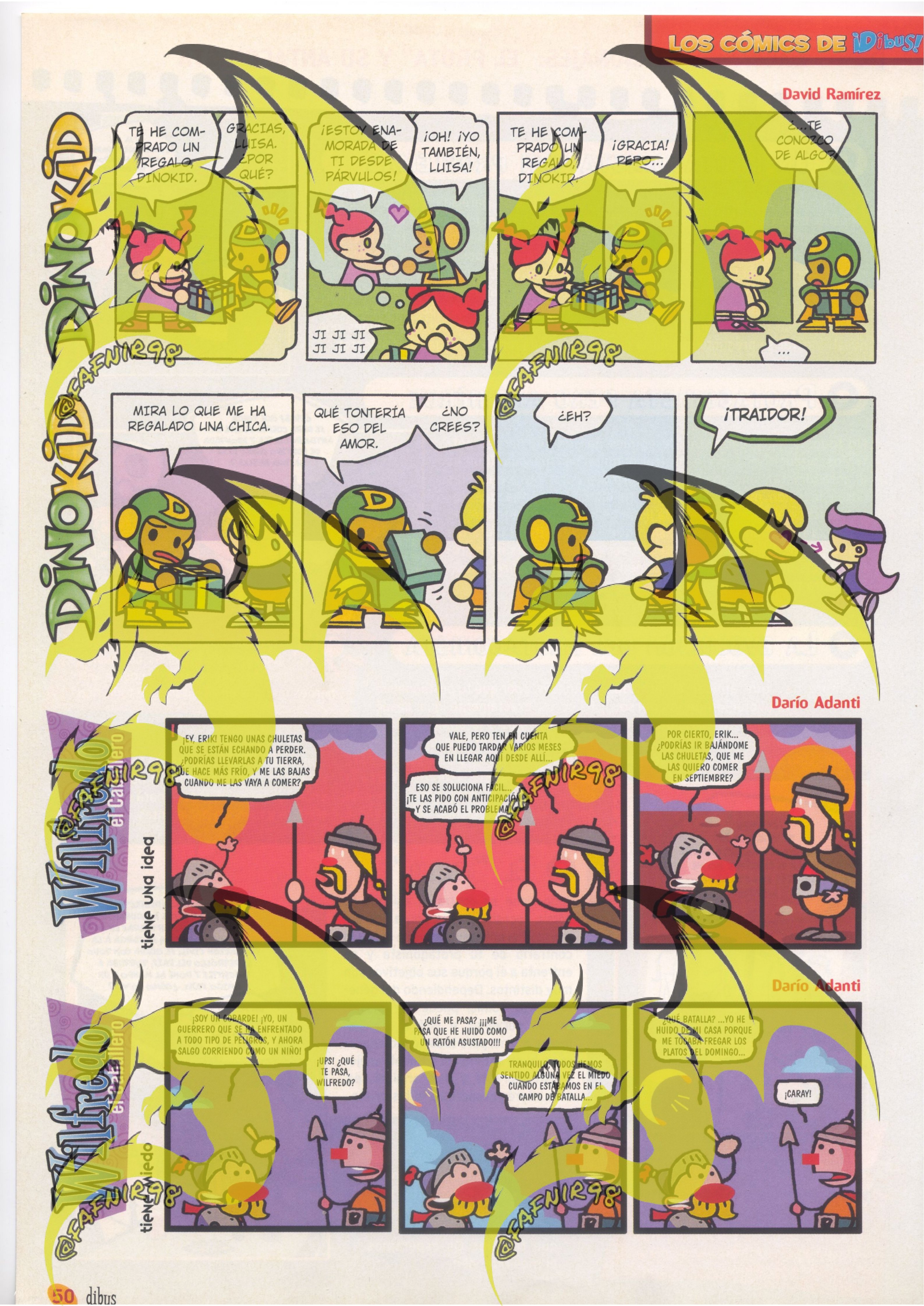
EL "MALO"

Todo tiene su contrario, así que tu cómic necesita de esa figura que llamamos "el antagonista", que busca lo contrario de tu protagonista y se enfrenta a él porque sus objetivos son muy distintos. Dependiendo del género de tu cómic, puede ser más o menos perverso, e incluso parcialmente bueno, pero todo cómic requiere un buen antagonista. Cuanto mejor construido esté y más original sea, más interés despertará tu historieta.

TENGO AL MALO PERFECTO: ENGAÑA A LA GENTE ASEGURANDO QUE HAY ARMAS MORTÍFERAS EN UN PAÍS PARA ATACARLO; SE CARGA A LA POBLACIÓN CIVIL, SE QUEDA CON TODO EL PETRÓLEO DEL PAÍS, TORTURA A INOCENTES Y PONE AL MANDO A UN AMIGO SUYO... ¿CÓMO LO VES?

DA MIEDO... MENOS MAL QUE NO HAY GENTE ASÍ...

Esto no ha hecho más que empezar. Incidiremos en los puntos que haga falta, ya que el tema de los personajes es de los que más hay que trabajar. Os esperamos el mes que viene.


DINOKID
David Ramírez
TE HE COMPRADO UN REGALO, DINOKID.
GRACIAS, LUISA. ¿POR QUÉ?
¡ESTOY ENAMORADA DE TI DESDE PÁRVULOS!
¡OH! ¡YO TAMBIÉN, LUISA!
JI JI JI JI JI JI
TE HE COMPRADO UN REGALO, DINOKID.
¡GRACIA! PERO...
¿...TE CONOZCO DE ALGO?
...
MIRA LO QUE ME HA REGALADO UNA CHICA.
QUÉ TONTERÍA ESO DEL AMOR.
¿NO CREES?
¿EH?
¡TRAIDOR!
Wilfredo el Caballero tiene una idea
Darío Adanti
¡EY, ERIK! TENGO UNAS CHULETAS QUE SE ESTÁN ECHANDO A PERDER. ¿PODRÍAS LLEVARLAS A TU TIERRA, QUE HACE MÁS FRÍO, Y ME LAS BAJAS CUANDO ME LAS VAYA A COMER?
VALE, PERO TEN EN CUENTA QUE PUEDO TARDAR VARIOS MESES EN LLEGAR AQUÍ DESDE ALLÍ...
ESO SE SOLUCIONA FÁCIL... ¡TE LAS PIDO CON ANTICIPACIÓN Y SE ACABÓ EL PROBLEMA!
POR CIERTO, ERIK... ¿PODRÍAS IR BAJÁNDOME LAS CHULETAS, QUE ME LAS QUIERO COMER EN SEPTIEMBRE?
Wilfredo el Caballero tiene miedo
Darío Adanti
¡SOY UN COBARDE! ¡YO, UN GUERRERO QUE SE HA ENFRENTADO A TODO TIPO DE PELIGROS, Y AHORA SALGO CORRIENDO COMO UN NIÑO!
¡UPS! ¿QUÉ TE PASA, WILFREDO?
¿QUÉ ME PASA? ¡¡¡ME PASA QUE HE HUIDO COMO UN RATÓN ASUSTADO!!!
TRANQUILO, TODOS HEMOS SENTIDO ALGUNA VEZ EL MIEDO CUANDO ESTÁBAMOS EN EL CAMPO DE BATALLA...
¿QUÉ BATALLA? ...YO HE HUIDO DE MI CASA PORQUE ME TOCABA FREGAR LOS PLATOS DEL DOMINGO...
¡CARAY!
@FAFNIR98



DiBU
CONCURSO
SPIDER-MAN 2
THE GAME
PlayStation.2
¡Spider-Man ha vuelto a la ciudad! Esta vez tendrá que enfrentarse al Dr. Octopus y otros muchos maleantes. Si quieres vivir las aventuras de Spider-Man en primera persona, tienes que participar en este dibuconcurso porque... éste es el juego oficial de tu amigo y vecino Spider-Man.
@FAFNIR98
Sorteamos
10 videojuegos
de SPIDER-MAN 2.
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Spider-Man
venciendo al
Dr. Octopus.
12+
PC CD
PlayStation.2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
GAMECUBE
MARVEL
SPIDER-MAN
COLUMBIA PICTURES
PROEIN
ACTIVISION
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso
SPIDER-MAN 2
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE AGOSTO!
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué sección de ¡Dibus! te gusta más?
Dibuconcurso SPIDER-MAN 2
Dibuja a Spider-Man venciendo al Dr. Octopus.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Elige el formato del videojuego: PC PS2 GC XBOX GBA



Harry Potter Manía

No sólo de películas y libros viven los aficionados a Harry Potter, ¿verdad? El estreno de HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN ha traído consigo un montón de productos fantásticos que no te puedes perder.

LISTA DE OBJETOS MÁGICOS

Harry Potter y **Draco Malfoy** se enfrentan cara a cara y a gran velocidad en el Campeonato de Quidditch lanzando quaffles a través de los aros para ganar puntos en el marcador, pero recuerda que es más que probable que el primero que atrape la snitch gane el partido.

Si quieres a tu propio **Harry**, ya puedes tenerlo en casa con estas réplicas totalmente articuladas de los personajes de la peli.

Y si quieres perfeccionar tus habilidades como aspirante a mago, podrás hacerlo con el juego **PODERES MÁGICOS de Harry:** se trata de una figura que puede hacer levitar una pelota, girar las páginas de un libro sin tocarlo para que aparezcan palabras ocultas, conjurar llamas e incluso hacer aparecer a un dementor.

Desmontando a Harry

Ya están aquí las figuras y edificios de LEGO inspirados en HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: una nueva versión (esta vez motorizada) del Expreso de Hogwarts, la Casa de los gritos (con un montón de trampas y puertas secretas), el mágico Autobús Noctámbulo... ¡para que te puedas montar tu propia película!

Electrónica hechizada

Para los amantes de la música, existe la radio CD de HARRY POTTER, con un diseño inspirado en la peli.

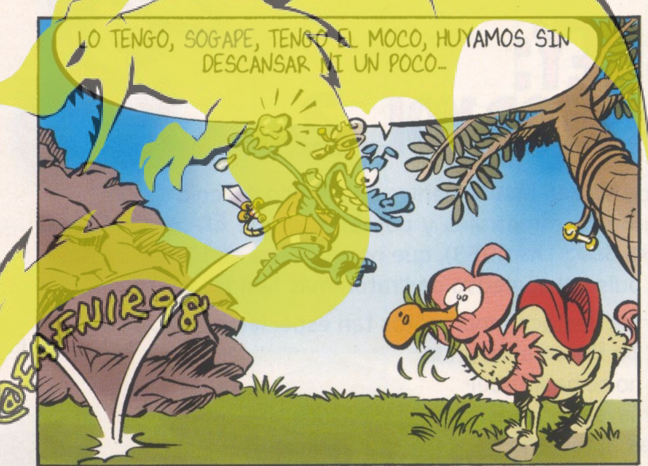
Y si quieres estar en todo momento en comunicación con algún colega, te presentamos los fantásticos *walkie talkies* **Harry & Ron**, que te permiten hablar a distancia y tienen código morse.

Complementos de Hogwarts

Y si estás deseando volver ya al cole con auténtico estilo, no dudes en conseguir alguno de los nuevos diarios ilustrados con imágenes de HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN o las chulísimas mochilas ilustradas con la imagen del joven mago.

GRONALDO BOCANADA De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora





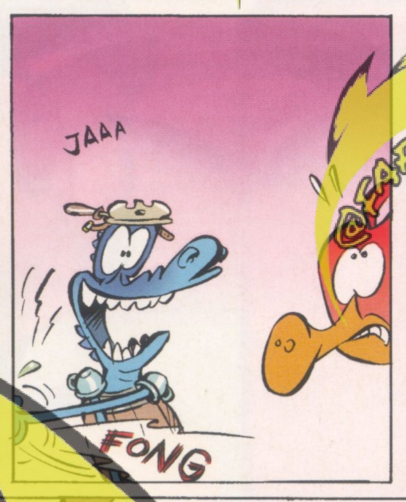


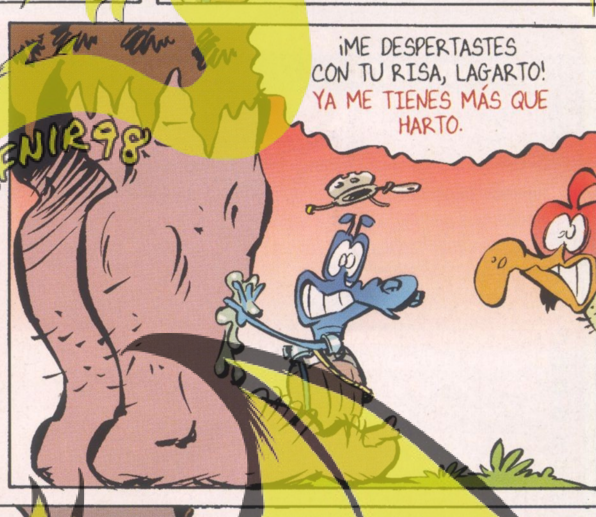












LAGARTITO, OTRA VEZ CONMIGO Y ME HAS TRAÍDO A UN AMIGO...

POR PARARME A JUGAR CON SOGAPE, SE ME ESTROPEÓ EL ESCAPE, SNIF...

¡Y COMO TE VUELVAS A ESCAPAR, TE CORTO LAS PATAS Y TE LLENO DE GARRAPATAS!

ATHOS Y ENRIQUECARLOS. 2004

ESTRENOS de vídeo y DVD

TESOROS DISNEY: MICKEY A TODO COLOR VOL. 2

La conmemoración de la trayectoria de **Mickey Mouse** dentro del mundo del color continúa con este segundo volumen de cortometrajes y películas: desde **Exposición Canina** (1939) hasta su último corto **Las Cosas Sencillas** (1953), que nos muestra con todo su colorido la historia del que se ha ganado a pulso el apelativo de "ratón más famoso del mundo".

En esta nueva recopilación de 20 cortos destacan momentos tan especiales como su espectacular interpretación en **El aprendiz de Brujo** o un anuncio para la Standard Oil Company que no se había vuelto a ver desde 1939. También podrás saber más acerca de sus últimos trabajos gracias al testimonio de sus animadores más recientes como **Mark Henn** y **Andreas Deja**, o de los dobladores **Wayne Allwine** (**Mickey**) y **Russi Taylor** (**Minnie**).

El segundo volumen de **Mickey a Todo Color** incluye también interesantes presentaciones del historiador cinematográfico **Leonard Maltin**.

CONTENIDO EXTRA:

CONTENIDO DISCO 1:

- Introducción de Leonard Maltin. El aprendiz de brujo
- Animación eliminada de El aprendiz de brujo. Mickey y las judías mágicas

CONTENIDO DISCO 2:

- 2 cortos de Mickey
- Introducción de Leonard Maltin
- Vuelven los cortos de Mickey
- La voz del ratón
- Ratón manía
- Física de los cortos de Mickey, de lo posible a lo imposible
- Mickey y la cámara de trucos de nuestro trabajo
- Mickey conoce al maestro
- Títulos a color del club de Mickey Mouse
- Cómo se hizo Una Navidad con Mickey
- Galería de recuerdos y publicidad
- Galería artística de antecedentes e historia

SPIDER-MAN contra Doc Ock

Prepárate para la acción más trepidante con las nuevas aventuras de tu trepamuros favorito, que en esta ocasión se enfrentará con una selección de sus más famosos enemigos, encabezada por el **Doctor Octopus**.

El **Doctor Otto Octavius** es un brillante científico que trabaja en un revolucionario experimento secreto, cuando un accidente en su laboratorio provoca una reacción en cadena que lo convierte en el supervillano **Doctor Octopus**, un peligroso criminal al que sólo dos hombres pueden detener... **Spiderman** y su álterego, **Peter Parker**.

CONTENIDO EXTRA

Episodios clásicos:
- El poder del **Dr. Octopus**
- El hombre de hielo

Episodios con introducciones de **Stan Lee**

Entrevista con **Stan Lee**



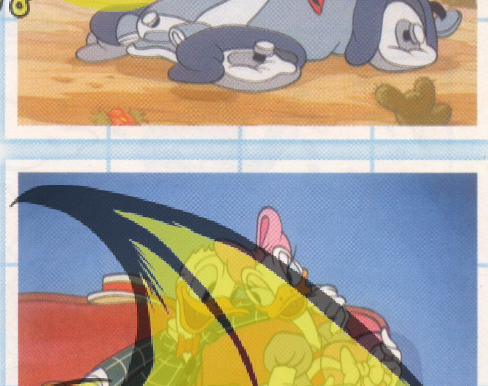
TESOROS DISNEY: TODO SOBRE DONALD VOL. 1



Corría el año 1934 cuando el malhumorado **Pato Donald** comenzó a dar sus primeros pasos en el mundo del celuloide con un pequeño papel en **La Gallinita Sabia**. Resultó ser un debut inolvidable. Desde entonces nadie pudo pararle, y el entrañable y excéntrico personaje llegó a convertirse en el que más películas protagonizó del famoso grupo conocido como "los cinco magníficos" de **Walt Disney**.

Con esta colección de DVD, cuyo primer volumen te presentamos, podrás disfrutar por primera vez de 36 cortometrajes protagonizados por **Donald**, desde **Donald y Pluto** (1936) hasta **Agente Donald** (1941). Este volumen también incluye una retrospectiva sobre la trayectoria de **Tony Anselmo**, animador de Disney desde 1980 que se formó durante tres años con **Clarence "Ducky" Nash**, el responsable de la característica voz de **Donald**.

Todo sobre Donald incluye también presentaciones exclusivas del historiador cinematográfico **Leonard Maltin**, en una colección imprescindible para las generaciones de ayer, de hoy y de siempre.



si te gustó

Tesoros Disney

también te gustará...

- Fantasía
- Pato aventuras
- Los tres caballeros
- ¿Quién engañó a Roger Rabbit?

CONTENIDO EXTRA:

CONTENIDO DISCO 1:

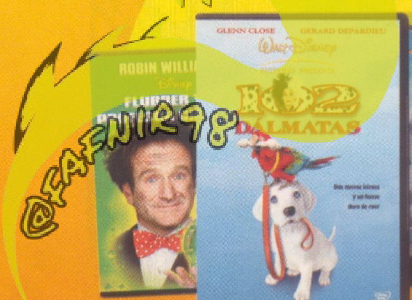
- Introducción de Leonard Maltin
- Galería de recuerdos y publicidad
- Galería de antecedentes e historia:
  - Don Donald
  - Los sobrinos de Donald
  - Exploradores marinos
  - El Sr. Pato sale
  - Vacaciones de Donald

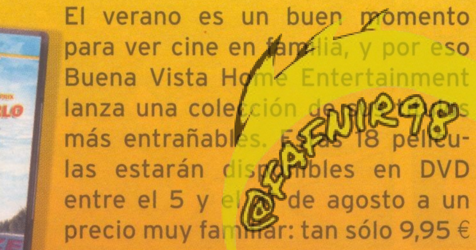
CONTENIDO DISCO 2:

- Introducción de Leonard Maltin
- El hombre que hace de Pato



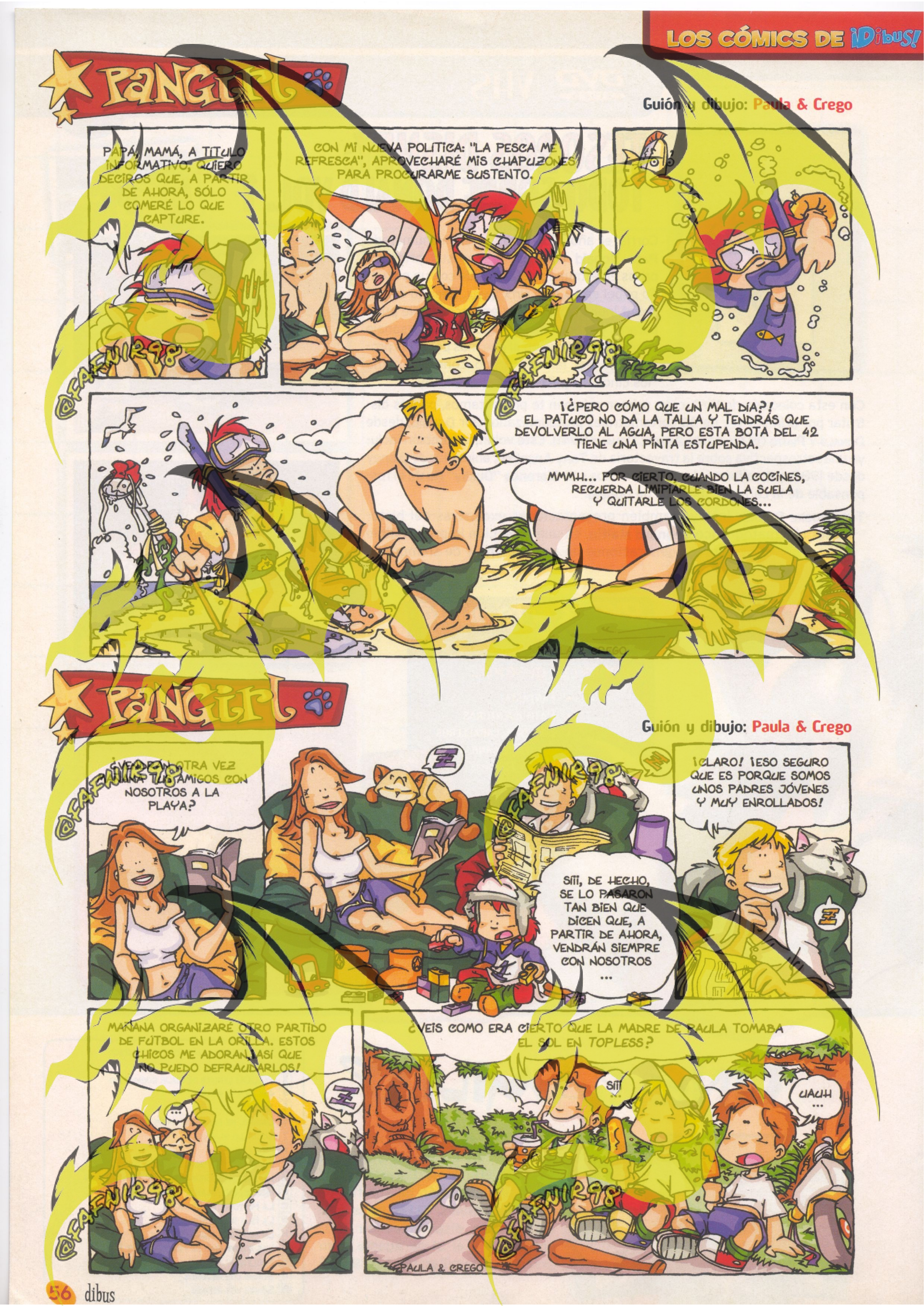
CINE FAMILIAR





El verano es un buen momento para ver cine en familia, y por eso Buena Vista Home Entertainment lanza una colección de películas más entrañables. Estas 18 películas estarán disponibles en DVD entre el 5 y el 20 de agosto a un precio muy familiar: tan sólo 9,95 €

1. 101 Dálmatas, más vivos que nunca
2. 102 Dálmatas
3. 20.000 leguas de viaje submarino
4. Ahí va ese bólido
5. Annie
6. Cariño, he encogido a los niños
7. Colmillo blanco
8. Fiel amigo
9. Flubber y el profesor chiflado
10. Herbie en el Grand Prix de Montecarlo
11. Herbie, un volante loco
12. La Historia de Mowgli
13. La Isla del Tesoro
14. La montaña embrujada
15. Las aventuras de Huckleberry Finn
16. Pollyana
17. Somos los mejores
18. Somos los peores


PanGirl
Guión y dibujo: Paula & Crego
PAPÁ, MAMÁ, A TÍTULO INFORMATIVO, QUIERO DECIROS QUE, A PARTIR DE AHORA, SÓLO COMERÉ LO QUE CAPTURE.
CON MI NUEVA POLÍTICA: "LA PESCA ME REFRESCA", APROVECHARÉ MIS CHAPUZONES PARA PROCURARME SUSTENTO.
¡¿PERO CÓMO QUE UN MAL DÍA?! EL PATUCO NO DA LA TALLA Y TENDRÁS QUE DEVOLVERLO AL AGUA, PERO ESTA BOTA DEL 42 TIENE UNA PINTA ESTUPENDA.
MMMH... POR CIERTO, CUANDO LA COCINES, RECUERDA LIMPIARLE BIEN LA SUELA Y QUITARLE LOS CORDONES...
PanGirl
Guión y dibujo: Paula & Crego
OTRA VEZ
AMIGOS CON
NOSOTROS A LA PLAYA?
¡CLARO! ¡ESO SEGURO QUE ES PORQUE SOMOS UNOS PADRES JÓVENES Y MUY ENROLLADOS!
SÍÍÍ, DE HECHO, SE LO PASARON TAN BIEN QUE DICEN QUE, A PARTIR DE AHORA, VENDRÁN SIEMPRE CON NOSOTROS ...
MAÑANA ORGANIZARÉ OTRO PARTIDO DE FÚTBOL EN LA ORILLA. ESTOS CHICOS ME ADORAN, ASÍ QUE NO PUEDO DEFRAUDARLOS!
¿VEIS COMO ERA CIERTO QUE LA MADRE DE PAULA TOMABA EL SOL EN TOPLESS?
SÍ!!
UAUH ...
PAULA & CREGO



DiBU CONCURSO
LA HORA WARNER
Ellos son Superman, Batman, Wonder Woman... y todos sus compañeros. Y se han unido para salvar a la Tierra de sus peores enemigos. ¿Podrán hacerlo? Claro que sí, dibucolega, ya que la Justicia siempre prevalecerá. Ellos son: ¡la Liga de la Justicia! y estarán a partir del 24 de julio en La Hora Warner.
Consigue uno de los 15 lotes metálicos de la Liga de la Justicia
No te pierdas La Hora Warner los sábados y domingos en TVE-1 a partir de las 8 de la mañana.
Fiambrera
Libreta
Porta CD
Para ganar uno:
Dibuja a un miembro de la Liga de la Justicia enfrentándose a un villano.
¡Tienes hasta el 31 de agosto!
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO LA LIGA DE LA JUSTICIA
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta de ¡Dibus!?
DIBUCONCURSO LA LIGA DE LA JUSTICIA
Dibuja a un miembro de la Liga de la Justicia enfrentándose a un villano.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. (s04)

Entrevistamos a...

David Ramírez



¡Dibus!: David Ramírez, se le acusa de ser el autor de Dinokid y de los Minimonsters. ¿Cómo se declara?

David Ramírez: ¡Culpable!

¿Por qué lo hizo?

Porque me encanta contar historias y dibujar siempre me ha gustado.

¿Volvería a hacerlo?

¡Claro! De hecho, espero estar haciendo Dinokid y Minimonsters durante todo el tiempo que pueda. Hum... ¿me dejarán dibujar en la cárcel?



¿Tuvo cómplices en la ejecución de estas fechorías?

Dinokid es un delito que cometo cada mes yo solo. Para hacer Minimonsters... no me gusta ser chivato y delatar a mis cómplices, pero es cierto que cuento con la colaboración del peligroso **Estudio Caníbal**, que es el que se encarga de poner con su superordenador los fantásticos colores que veis cada mes en las páginas.

Se le acusa además de ser el cerebro criminal que hay detrás de Opikú y Jill. ¿Prefiere ser guionista o dibujar sus propios cómics?

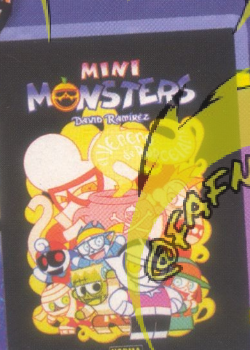
Opikú y Jill era un delito que **Sam** tenía pensado desde hacía tiempo. Inicialmente, los dos personajes protagonistas de la serie eran niños humanos magos, uno de ellos con gafas redondas... Pero por culpa del éxito de Harry Potter (que, por cierto, nos encanta a los dos), decidió cambiar a los personajes para que no se pareciesen tanto a los de los famosos libros. ¡Ya que nos iban a acusar de autores de cómics, al menos que no lo hicieran también de plagio! **Samuel** cogió dos personajes secundarios de la historia, **Opikú** y **Jill**, y los convirtió en protagonistas. Como no se sentía muy seguro guionizando, y además me conocía desde hacía años y le gustaba lo que yo hacía en ¡Dibus!, me preguntó si me gustaría guionizarle su página. Me describió a los personajes y el mundo de Opikú y Jill y dije que sí de inmediato. La verdad es que me gusta lo mismo dibujar mis cómics que sólo guionizarlos.



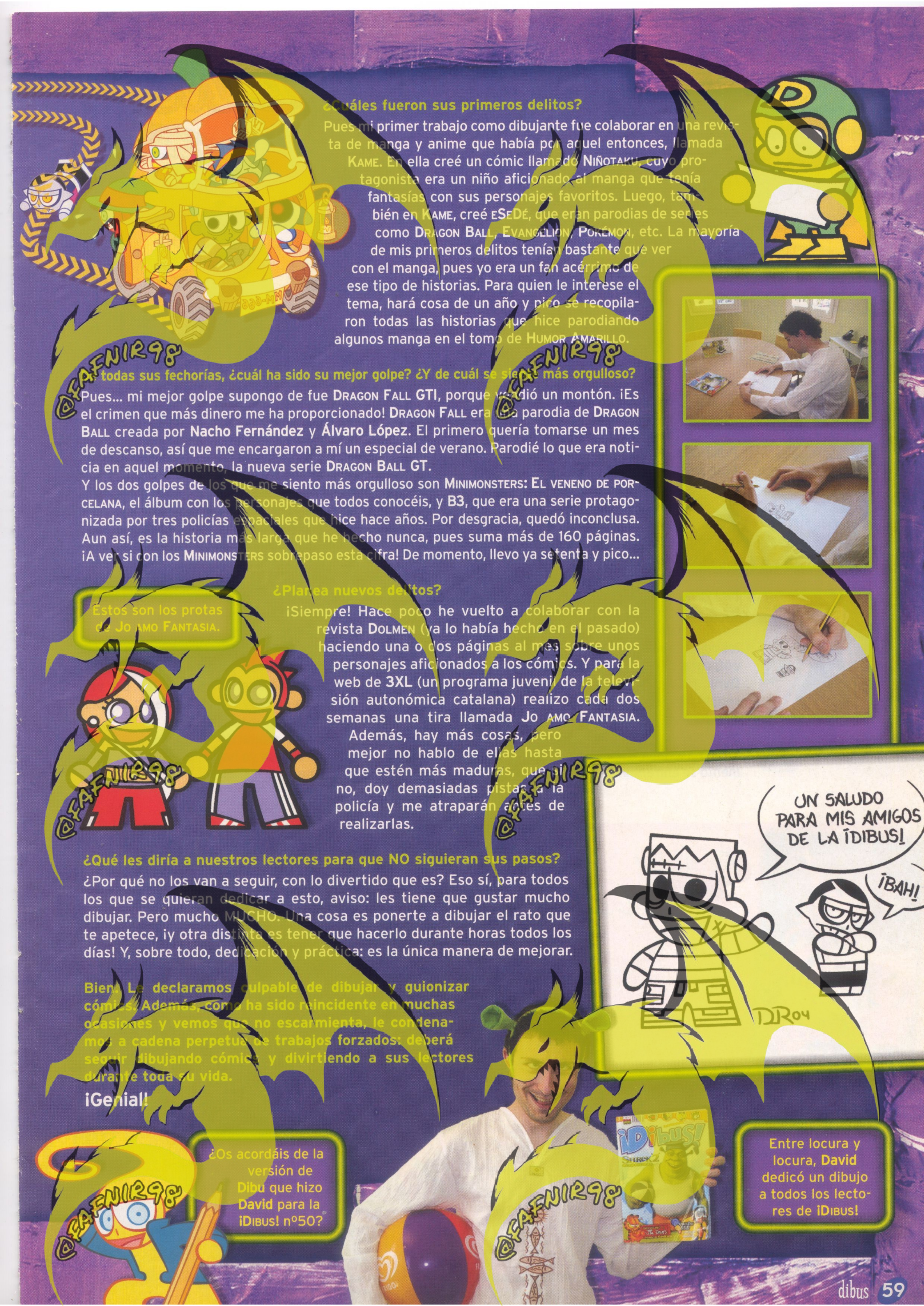
Las aventuras de Opikú y Jill han sido guionizadas por la perversa mente de **DR**.

Vamos a hacer un breve repaso a su carrera criminal. ¿Cómo se introdujo en el mundo del dibujo?

Desde pequeño ya mostré tendencias criminales, pues mientras a la hora del recreo los demás niños se iban a jugar al patio, yo me quedaba en clase dibujando... ¡Un caso perdido! Continué por el mal camino, dibujando sin parar, hasta que un buen día, hará unos nueve años ya, gané un concurso de manga que se organizó para el primer Salón del Manga. A partir de allí ya pude comenzar a publicar.



El veneno de porcelana es el primer recopilatorio de las aventuras de los Minimonsters



¿Cuáles fueron sus primeros delitos?

Pues mi primer trabajo como dibujante fue colaborar en una revista de manga y anime que había por aquel entonces, llamada KAME. En ella creé un cómic llamado NIÑOTAKU, cuyo protagonista era un niño aficionado al manga que tenía fantasías con sus personajes favoritos. Luego, también en KAME, creé ESEDÉ, que eran parodias de series como DRAGON BALL, EVANGELION, POKÉMON, etc. La mayoría de mis primeros delitos tenían bastante que ver con el manga, pues yo era un fan acérrimo de ese tipo de historias. Para quien le interese el tema, hará cosa de un año y pico se recopilaron todas las historias que hice parodiando algunos manga en el tomo de HUMOR AMARILLO.

¿De todas sus fechorías, ¿cuál ha sido su mejor golpe? ¿Y de cuál se siente más orgulloso?

Pues... mi mejor golpe supongo de fue DRAGON FALL GTI, porque vendió un montón. ¡Es el crimen que más dinero me ha proporcionado! DRAGON FALL era una parodia de DRAGON BALL creada por **Nacho Fernández** y **Álvaro López**. El primero quería tomarse un mes de descanso, así que me encargaron a mí un especial de verano. Parodié lo que era noticia en aquel momento, la nueva serie DRAGON BALL GT.

Y los dos golpes de los que me siento más orgulloso son MINIMONSTERS: EL VENENO DE PORCELANA, el álbum con los personajes que todos conocéis, y **B3**, que era una serie protagonizada por tres policías espaciales que hice hace años. Por desgracia, quedó inconclusa. Aun así, es la historia más larga que he hecho nunca, pues suma más de 160 páginas. ¡A ver si con los MINIMONSTERS sobrepaso esta cifra! De momento, llevo ya setenta y pico...

Estos son los protas de JO AMO FANTASIA.

¿Planea nuevos delitos?

¡Siempre! Hace poco he vuelto a colaborar con la revista DOLMEN (ya lo había hecho en el pasado) haciendo una o dos páginas al mes sobre unos personajes aficionados a los cómics. Y para la web de **3XL** (un programa juvenil de la televisión autonómica catalana) realizo cada dos semanas una tira llamada JO AMO FANTASIA. Además, hay más cosas, pero mejor no hablo de ellas hasta que estén más maduras, que si no, doy demasiadas pistas a la policía y me atraparán antes de realizarlas.

¿Qué les diría a nuestros lectores para que NO siguieran sus pasos?

¿Por qué no los van a seguir, con lo divertido que es? Eso sí, para todos los que se quieran dedicar a esto, aviso: les tiene que gustar mucho dibujar. Pero mucho MUCHO. Una cosa es ponerte a dibujar el rato que te apetece, ¡y otra distinta es tener que hacerlo durante horas todos los días! Y, sobre todo, dedicación y práctica: es la única manera de mejorar.

Bien. Le declaramos culpable de dibujar y guionizar cómics. Además, como ha sido reincidente en muchas ocasiones y vemos que no escarmienta, le condenamos a cadena perpetua de trabajos forzados: deberá seguir dibujando cómics y divirtiendo a sus lectores durante toda su vida.

¡Genial!

¿Os acordáis de la versión de **Dibu** que hizo **David** para la ¡DIBUS! nº50?

Entre locura y locura, **David** dedicó un dibujo a todos los lectores de ¡DIBUS!



RAVE

¿Quieres una historia de héroes y villanos, pero que además sea muy divertida? ¡Pues apúntate al carro de RAVE! Y acompaña a Haru y a Plue en su viaje.

No es ni un muñeco de nieve ni el último modelo de TAMAGOTCHI. Tampoco es un Pokémon. **Haru** pesca al pequeño **Plue** por casualidad y decide quedárselo como mascota. Lo que no sabe es que este extraño bicho posee la capacidad de dominar el poder de la piedra Rave, la única que puede rivalizar con la oscuridad de la piedra maligna Dark Bring.

Haru se convierte en el portador de Rave, y además recibe la espada de los diez poderes, con la que se enfrentará a la organización Demon Card, formada por los seguidores de Dark Bring. Las dos piedras se han roto en mil pedazos, y cada vez que dos luchadores que llevan algún fragmento se enfrentan, se arma la gorda.

Con todo este berenjenal, **Haru Glory** deja la isla Garage y emprende su viaje junto al fiel **Plue**, que nunca deja de sorprenderle. Además de acción, **RAVE** tiene detalles curiosos como un girasol parlante, un camarero chistoso, o villanos que se convierten en humo. Y otra cosa importante: los homenajes continuados a la música. Empezando por el título, **RAVE**, encontramos ciudades como Hip Hop Town, calles como Punk Street y personajes que comparten un apellido tan particular como **Música**. Si nos preguntáis por el estilo de dibujo... es de líneas finas, muy directo y con contrastes de blanco y negro muy marcados. Las páginas tienen pocas viñetas, por eso la acción es muy fluida. Es decir: es fácil que este manga te enganche, dibuartista. ¡A por él, que ya hay dos volúmenes!

Norma Editorial Manga

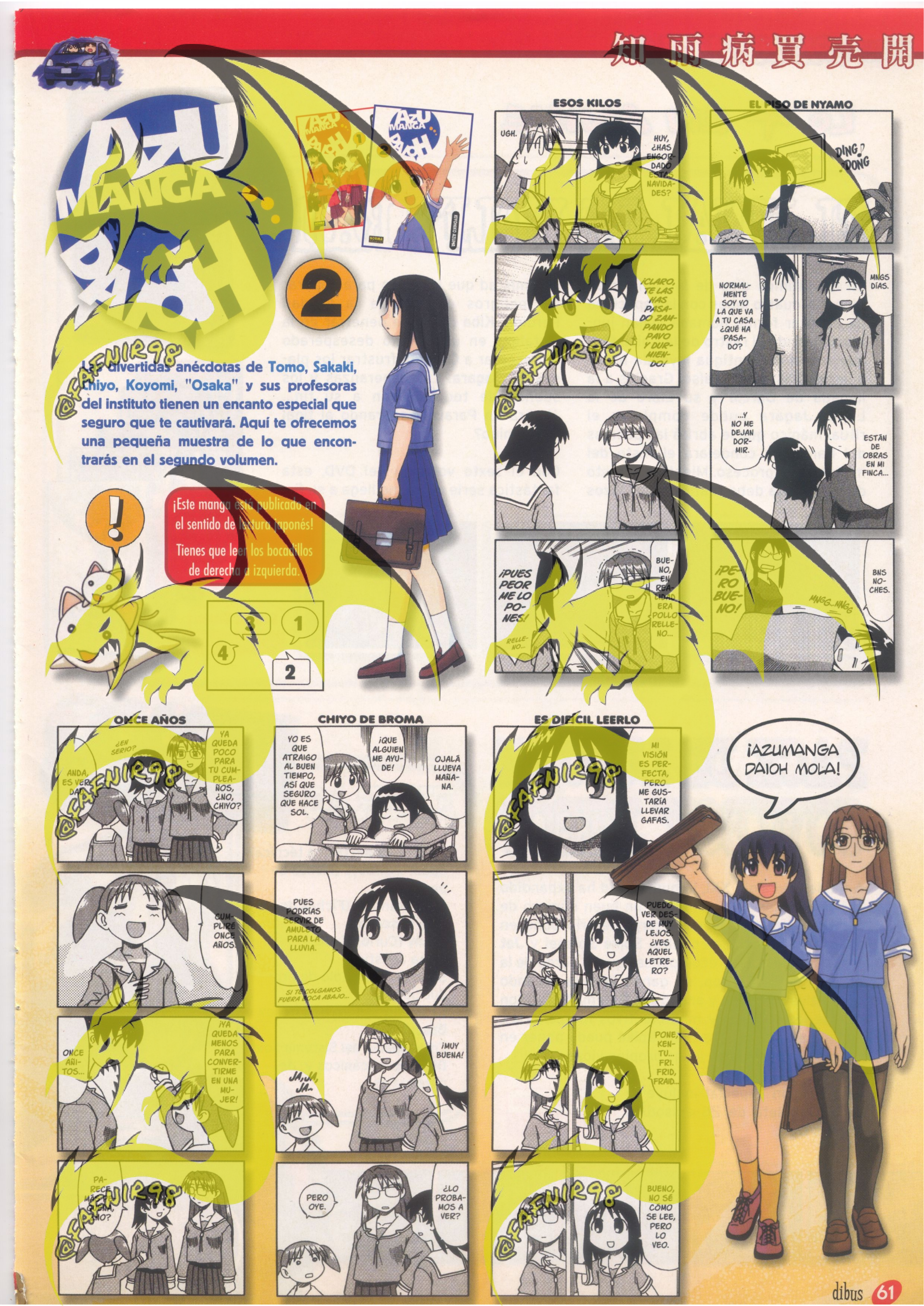
Kanon 1

La joven **Kanon** se debate entre el amor y la música.

Una joven violinista con un talento innato lleva el nombre de una diosa del panteón japonés y, a la vez, de una forma musical. **Tendo**, un joven compositor, viaja a Mongolia después de recibir el encargo del famoso **Mikami**. En ese país conoce a la fascinante **Kanon**. Después de quedarse maravillado con el talento de la joven, decide llevársela a Japón para que aprenda música. Pero **Kanon** se enamora de su protector y rechaza a **Mikami**... Amor, acción y música en un manga de **Chiho Saito** (la autora de UTENA) que no te puedes perder.

Norma Editorial Manga

El triangulo amoroso está servido.


AZU MANGA DAIOH
2
Las divertidas anécdotas de Tomo, Sakaki, Chiyo, Koyomi, "Osaka" y sus profesoras del instituto tienen un encanto especial que seguro que te cautivará. Aquí te ofrecemos una pequeña muestra de lo que encontrarás en el segundo volumen.
¡Este manga está publicado en el sentido de lectura japonés! Tienes que leer los bocadillos de derecha a izquierda.
1
2
3
4
EL PISO DE NYAMO
DING DONG
MNGS DÍAS.
NORMALMENTE SOY YO LA QUE VA A TU CASA. ¿QUÉ HA PASADO?
ESTÁN DE OBRAS EN MI FINCA...
...Y NO ME DEJAN DORMIR.
BNS NOCHES.
MNGG...NNGG
¡PERO BUENO!
ESOS KILOS
HUY, ¿HAS ENGORDADO ESTAS NAVIDADES?
UGH.
¡CLARO, TE LAS HAS PASADO ZAMPANDO PAVO Y DURMIENDO!
BUENO, EN REALIDAD ERA POLLO RELLENO...
¡PUES PEOR ME LO PONES!
RELLENO...
¡AZUMANGA DAIOH MOLA!
ES DIFÍCIL LEERLO
MI VISIÓN ES PERFECTA, PERO ME GUSTARÍA LLEVAR GAFAS.
PUEDO VER DESDE MUY LEJOS ¿VES AQUEL LETRERO?
PONE, KENTU... FRI. FRID, FRAID.
BUENO, NO SÉ CÓMO SE LEE, PERO LO VEO.
CHIYO DE BROMA
OJALÁ LLUEVA MAÑANA.
¡QUE ALGUIEN ME AYUDE!
YO ES QUE ATRAIGO AL BUEN TIEMPO, ASÍ QUE SEGURO QUE HACE SOL.
PUES PODRÍAS SERVIR DE AMULETO PARA LA LLUVIA.
SI TE COLGAMOS FUERA BOCA ABAJO...
¡MUY BUENA!
JA, JA, JA.
¿LO PROBAMOS A VER?
PERO OYE.
ONCE AÑOS
YA QUEDA POCO PARA TU CUMPLEAÑOS, ¿NO, CHIYO?
¿EN SERIO?
CUMPLIRÉ ONCE AÑOS.
¡YA QUEDA MENOS PARA CONVERTIRME EN UNA MUJER!
ONCE AÑITOS...

Lo + en Anime

EL FINAL DE WOLF'S RAIN



En los últimos días de la civilización humana, cuatro lobos con la capacidad de adoptar forma humana viajan juntos siguiendo el rastro de la **Chica flor**, que, según una antigua leyenda ha de guiarles hasta el Paraíso. Gracias a la llegada de **Darcia** y su Libro de la Luna, **Jagara** puede completar el ritual mágico que le abrirá las puertas del Paraíso y congelará el resto del mundo en el proceso. Mientras el resto de la manada debe reafirmar los lazos de amistad que les unen para superar los peligros ocultos de la Ciudad Perdida, **Kiba** consigue penetrar en la fortaleza en un intento desesperado de rescatar a **Cheza** y frustrar los planes de **Jagara**. Las esperanzas y los sueños de todos llegan a su fin... ¿habrá un Paraíso esperando al final del camino?

Con el sexto volumen del DVD, esta fantástica serie de anime llega a su fin.



Selecta Visión
DVD

PACK DE LUJO DE COWBOY BEBOP

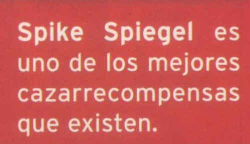
A finales del siglo XXI, la humanidad ha expandido sus horizontes para colonizar un buen número de planetas, pero el crimen interplanetario pone en peligro las rutas comerciales. **Spike Spiegel** y **Jet Black** son dos cazarrecompensas que, a bordo de la nave espacial Be-Bop, se ganan la vida cazando criminales a lo largo y ancho del Sistema Solar. Son dos de los mejores y más efectivos mercenarios, aunque el oscuro pasado de **Spike** puede poner en peligro las misiones... y sus propias vidas.

Esta edición especial incluye la serie completa de 26 episodios en seis DVD.

Selecta Visión
DVD

EXTRAS

- What´s Bebop (Ficha técnica)
- Space Cowboys (Fichas de personajes)
- Most Wanted! (Fichas de los más buscados)
- Funny (Curiosidades)
- Ficha artística
- Sunrise, el estudio de producción
- La banda sonora de Cowboy Bebop
- Enciclopedia del Sistema Solar
- Diseños mecánicos y de personajes



Spike Spiegel es uno de los mejores cazarrecompensas que existen.


DiBU CONCURSO
Mis Queridas mascotas
Seguro que siempre has soñado con tener una mascota. ¿A que sí?
¿Qué prefieres, un gatito o un perrito? Aunque no son de verdad, lo parecen, porque son tan suaves... Además, reaccionan a tus mimos. Si quieres uno, no te pierdas este concurso.
Sorteamos 10 mascotas
¿Quieres ganar una?
Mis Queridas mascotas
www.hasbro.es
Dibújate jugando con tu mascota
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso Mis Queridas Mascotas
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de agosto!
Dibuconcurso Mis Queridas Mascotas
Dibújate jugando con tu mascota
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué personaje de dibujos animados te gusta más?
@FAFNIR98



A TODO COLOR

Textos y dibujo: Isidre Monés

Bien, amigo, ¿qué te parece si nos ponemos a pintar? A colorear, ya sabes, ¡la vida es en color! Vamos a hacerlo sin complicarnos la vida: con cuatro cosillas arrinconadas en el cajón. Empecemos por recuperar el viejo estuche de lápices de colores.

Afila los lápices y manos a la obra. Los trazos deben hacerse siempre en la misma dirección. Aprieta el lápiz y ve aflojando lentamente la presión a lo largo del trazo, así conseguirás un degradado que va del color "fuerte" hasta blanco.

¿Recuerdas los colores del arco iris? Rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Vamos a conseguirlos todos usando únicamente nuestros tres colores. Pega dos tiras de cinta adhesiva paralelas y separadas 3 cm. Haz una pequeña señal cada 2 cm. Realiza un degradado de rojo a blanco en los primeros 4 cm. A continuación, con el amarillo, haz un degradado empezando en el cm 2 y hasta el 8. Conseguirás una zona naranja donde se han mezclado el rojo y el amarillo.

Ahora coge el azul y haz un degradado del cm 6 al 12 y aparecerá una zona verde donde se mezcle con el amarillo. Coge el color rojo otra vez para hacer lo mismo del cm 10 al 12, y conseguirás un color violeta.

Al acabar arranca las tiras de cinta con mucho cuidado y obtendrás un resultado muy profesional. **¡Perfecto!** Ya sabes mezclar los colores y ahora... ¿qué tal si pintamos este [illegible]?



Usaremos el mismo tipo de papel. Una vez hecho el dibujo a lápiz, lo repasaremos con un rotulador de punta fina y lo enmarcaremos con cinta adhesiva.

Empezaremos por los colores más claros. El tono para la cara, brazos y piernas lo conseguirás superponiendo amarillo y rojo suave. Recuerda que todos los trazos deben hacerse en la misma dirección y con el lápiz afilado.

Sigue con las partes amarillas, luego el rojo del vestido y el verde del gorro, que ya sabes cómo conseguirlo. Haz lo mismo para pintar la hierba, pero con trazos más gruesos. Para el cabello, superpón los tres colores. Combina rojo y azul para los zapatos y las montañas.

El cielo, que es lo más elaborado, deberás hacerlo con azul por arriba y mezclarlo con rojo suave y amarillo por abajo para conseguir una bonita puesta de Sol. Unas nubecillas en azul y rojo intenso acabarán de dar el pego.

Siempre que arranco la cinta adhesiva de la ilustración (recuerda: con mucho cuidado) siento la misma emoción. **¡Es impresionante cómo mejora su aspecto! ¡A colorear!**

NORMA ZONE

BIENVENIDO AL MUNDO DEL CÓMIC DE NORMA EDITORIAL



¡JUSTICIA PARA TODOS!

Ya podéis disfrutar de los mejores héroes del universo en la nueva serie de la **Liga de la Justicia**, que cuenta entre sus filas a **Superman**, **Batman**, **Wonder Woman**, **Flash**... y muchos más. Pero, si quieres conocer al dedillo las aventuras de la **JLA**, nada mejor que sumergirte en la colección de cómics que protagonizan, publicados por **Norma Editorial**.

CÓMO SE FORMARON

Superman y **Batman** son héroes que siempre han podido luchar contra poderosos villanos y salir victoriosos... hasta que en sus caminos aparecieron unos misteriosos alienígenas blancos que podían hacer de todo. Pronto vieron que solos no conseguirían lograr la victoria, por lo que reclutaron a unos cuantos seres superpoderosos más para que les ayudasen...

¿QUIÉNES SON...?

Detective Marciano:

J'Onn J'Onnz es el último superviviente de su raza de Marte. Ahora debe acostumbrarse a vivir en la **Tierra**, y le será más fácil gracias a sus poderes para cambiar de forma y volverse invisible. Eso sí, debe ir con cuidado con las cerillas... porque su punto débil es el fuego.

Wonder Woman:

La princesa **Diana** de Isla Paraíso es la embajadora de la paz en la Tierra de las amazonas. Con su superfuerza, sus brazaletes que pueden repeler las balas y su lazo de la verdad, **Diana** es un elemento a tener en cuenta en la **Liga**.

Green Lantern:

Parte de un grupo de policías espaciales, comandados por los misteriosos **Guardianes de Oa**, cada **Green Lantern** goza de un anillo de poder que le otorga la capacidad de hacer realidad todos sus deseos. Su nombre verdadero es **John Stewart**, y es uno de los pesos pesados del grupo. En los cómics, **John Stewart** ya se ha retirado, y ahora el portador del anillo es **Kyle Ryner**, un chavalín que se dedica a dibujar cómics.

Flash:

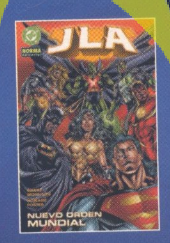
Wally West es el hombre más rápido del mundo... con permiso de **Superman**. Es tan atractivo que es todo un ligón, y uno de los más jóvenes del grupo, así que las risas con él están aseguradas.

Hawkgirl:

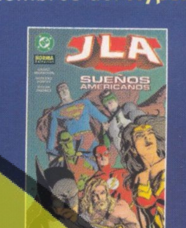
Esta chica de origen extraterrestre es todo un peligro con alas, ya que canaliza toda su furia a través de una maza. Eso sí, en realidad es muy maja y amiga de sus amigos. En los cómics, **Hawkgirl** no forma parte de la **JLA**, sino de su grupo hermano, la **Sociedad de la Justicia**.

Colección JLA

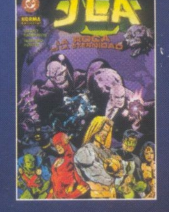
Descubre las aventuras más emocionantes de los héroes de la tele.



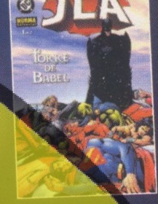
JLA: Nuevo orden mundial
Los mejores héroes de la Tierra se unen para enfrentarse a los malvados miembros del **Hyperclan**.



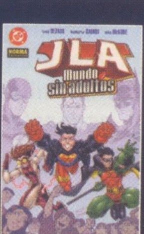
JLA: Sueños americanos
Los ángeles están invadiendo nuestro planeta, y sólo **Superman** y compañía podrán detenerlos.



JLA: La roca de la eternidad
Empieza un viaje por el tiempo que cambiará para siempre a los miembros de la **Liga de la Justicia**.



JLA: Torre de Babel
Batman ha traicionado a sus compañeros... ¿Podrán volver a confiar en él?



JLA: Mundo sin adultos
Los compañeros más jóvenes de la **JLA** deben hacerse cargo de la situación.


DiBU CONCURSO
ESTRENO EN CINE 3 SEPTIEMBRE
GARFIELD LA PELÍCULA
¿Un gato perezoso e irónico al que le encanta dormir y la lasaña pero que odia los lunes? No puede ser otro más que Garfield. Pronto estrena película en el cine y queremos que vayas preparado a tope. ¡No te quedes echado en el sofá!
Sorteamos 10 packs de GARFIELD:
GARFIELD THE MOVIE
I Hate Mondays
Mochila + Reloj + Paraguas
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Garfield
haciendo lo que más le gusta...
TM & (c) 2004 Twentieth Century Fox Corporation. Todos los derechos reservados.
PERSONAJES GARFIELD (c) Paws. Todos los derechos reservados.
¡Tienes hasta el 31 de agosto!
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso GARFIELD
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
Dibuconcurso GARFIELD
Dibuja a Garfield haciendo lo que más le gusta...
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué sección de ¡DIBUS! te gusta más?
@FAFNIR98



dale a la GAME BOY™

DIGIMON BATTLE SPIRIT 2

Tras el enorme éxito del primer Digimon Battle Spirits, Bandai ha desarrollado una versión nueva y actualizada de este juego de combate lleno de acción. En esta entrega los Digimon se preparan para luchar y evitar un enorme desastre: ¡la destrucción total del mundo!

Digimon Battle Spirits 2 pone a los **Digimon** bajo tu control por segunda vez, para derrotar a los enemigos y evitar numerosos desastres. Durante el combate, puedes seleccionar entre siete valientes personajes de Digimon que han unido sus fuerzas para vencer a los poderosos enemigos procedentes del Mundo Digital.

Partiendo del Pueblo Origen y viajando por el Antiguo Santuario, el Desierto, la Puerta Oriental y la Isla Volcánica, lucharás contra un enemigo que se vuelve más fuerte y más peligroso después de cada combate.

Si eres hábil serás recompensado a medida que avances por el juego, y liberarás a un montón de **Digimon** secretos con sus correspondientes poderes especiales. Y para disfrutar de una acción más potente, dos jugadores pueden combatir usando el cable *Game Link*. ¡Seguro que tus pulgares y tus **Digimon** no se aburrirán nunca!

DRAGON BALL Z SUPERSONIC Warriors

¡Lleva tus combates al cielo! Por primera vez en GBA, las batallas de Dragon Ball Z pueden tener lugar en el aire mientras los luchadores vuelan por la pantalla. **Goku, Vegeta, Celula, Freezer, Bu...** todos ellos combatirán hasta el límite en este juego, tanto individualmente como en equipo.

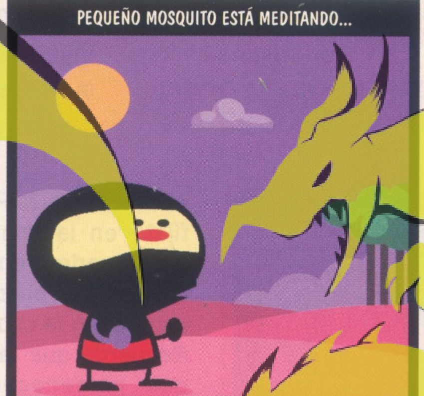
El modo de un solo jugador te permitirá presenciar finales alternativos de la serie Dragon Ball Z, mientras que con el *Game Link* podrás jugar con (o contra) un amigo y así hacer que la diversión tenga más energía que un *kame hame ha*.

Elige a uno de los quince personajes, adquiere las mejores habilidades de lucha, incrementa el nivel de dificultad y demuestra que eres el mejor luchador del universo Dragon Ball.



Guión y dibujo: Darío Adanti







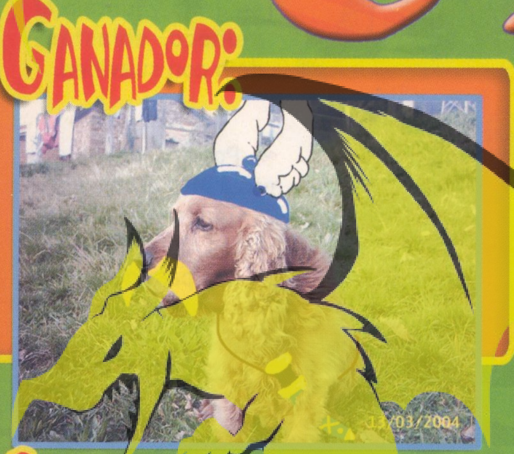
PEQUEÑO MOSQUITO



PEQUEÑO MOSQUITO... ¿NO TE PARECE RIDÍCULO INTENTAR PELEAR CON UNA LECHUGA...?

Fotografía Digital

GANADOR:

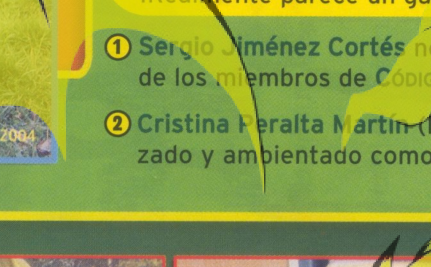


Estos son los Dibucolegas que han mandado las fotos más chulas. ¡Disfraza a tu mascota y anímate a enviarnos su foto!

◄ Este cocker disfrazado de **Astérix** se llama **Gustavo** y pertenece a **Aida García de Mieres** (Asturias). ¡Realmente parece un galo!

① **Sergio Jiménez Cortés** nos manda a su perro **Rex** caracterizado como uno de los miembros de **Código KND**.

② **Cristina Peralta Martín** (Málaga) envía una foto de su perro **Simba** disfrazado y ambientado como **Shrek**.



② **Anabel Castillo Martínez** nos manda una foto de su perra **Cuca** disfrazada de **Link**, el prota de **Zelda**.

FINALISTAS:









Envíanos tus fotos a:
dibus@normaeditorial.com



Dibutaller

Por Cristina Melero

DIBU DE PLASTILINA

¡Hola, dibucolega! Otro mes contigo en la sección de manualidades. En esta edición vamos a utilizar a Dibu, nuestra fantástica mascota, para crear una figura de plastilina superchula. Con un poco de maña y paciencia seguro que lo consigues, dibuartista. ¡Vamos a ello!

Para empezar a modelar a Dibu sólo necesitas:

- **Plastilina**: amarilla, blanca, azul y negra.
- **Palillos largos**; para ensamblar las piernas, brazos y cabeza, así como para dibujar detalles.
- **Tu revista ¡Dibus!**, donde podrás encontrar a Dibu y fijarte en él.
- **Jabón de fregar**: lávate las manos después de usar colores oscuros.

1 ¿Estas listo? Pues ▶ fíjate en la imagen, en ella puedes encontrar todas las piezas que componen la cabeza. Recuerda que las piezas que pertenecen a los ojos debes hacerlas repetidas. Junta poco a poco todas las piezas correspondientes a la nariz y los labios. Ya verás cómo va tomando forma.

2 ◀ Es el momento de modelar los ojos. Primero toma la pieza blanca y sitúala sobre la cabeza. En segundo lugar pon el círculo negro y sobre él el azul. Si quieres que los ojos queden más bonitos, estira un poco de plastilina negra y fíjala alrededor de los mismos.

3 ▲ ¡Seguro que te han quedado unos ojos muy chulos! Ahora coloca el rulo amarillo y júntalo al muñeco, aplastándolo con suavidad.

4 Modela el cuerpo, brazos ▶ y piernas. Atraviesa las piezas con palillos largos para unirlas entre ellas. Puedes hacer a Dibu en múltiples posturas, pero te aconsejo que lo sientes o tumbes, porque la plastilina suele deformarse.

Para la cazadora, haz una bola de plastilina azul y luego aplástala poco a poco hasta conseguir una plancha. Recórtala con forma de trapecio y colócala alrededor del cuerpo.

5 ▼ Este es Dibu por detrás, para que veas cómo hemos situado los brazos.

6 ◀ Por fin... aquí tenemos a Dibu al completo. Puedes barnizarlo (con Alquil, por ejemplo) para que no se estropee.

Imagina cómo quieres que sea tu escultura y no te preocupes si en el primer intento no has obtenido el resultado que esperabas; seguro que tu Dibu es fantástico.

CORDONES... ¿SIN NUDOS?

Llegan a España los Cordones Gus, un nuevo sistema que permite sujetar cualquier tipo de calzado sin necesidad de anudar los cordones. Su revolucionaria forma, similar a un muelle, permite el cierre del calzado simplemente estirando de los extremos de los cordones. Los Cordones Gus están disponibles en tres gamas de colores diferentes.

The Gus Free Company

PUZZLES ARÁCNIDOS

Ya puedes pasarlo en grande montando los nuevos puzzles de la colección Spider-Man.

Las imágenes más impactantes del hábil trepamuros se reproducen con toda fidelidad y gran calidad en puzzles de 25, 50, 100 y 500 piezas.

Además, el nuevo Puzzle gigante Spider-Man, de 250 piezas y grandes dimensiones, supone un nuevo reto, puesto que a la dificultad propia del ensamblaje de las piezas se suma la peculiaridad de que este puzzle posee bordes irregulares, según la silueta de la imagen.





Educa

GUITARRA ELÉCTRICA DE LA BANDA

Las tiendas Juguettos tienen una marca exclusiva para los instrumentos más cañeros: La Banda. Con ellos podrás convertirte en una auténtica estrella de la música. Esta fantástica guitarra eléctrica incluye cuerdas afinables, amplificador integrado y un micro de pie. Reúne a tus fans y monta un concierto... ¡en tu propia habitación!

Juguettos

'S MOVE EASY

Este bolígrafo incluye importantes innovaciones en cuanto a forma y funcionalidad: diseño curvo ergonómico que se ajusta a la forma de la mano, material antideslizante y versiones diferentes para diestros y zurdos. Además es recargable, con tinta azul que se puede borrar, y cada cartucho incluye una punta rodante nueva. 's move easy está diseñado para facilitar la escritura, haciéndola fácil y agradable y, por si todo esto fuera poco, es superchulo.

Stabilo

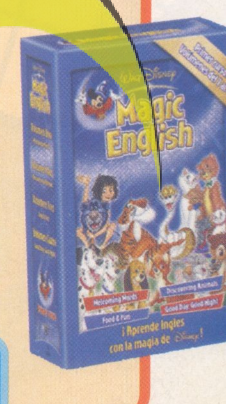
FAIRYTOPIA

Barbie se apunta a la moda de la fantasía y se convierte en hada y sirena. Las Hadas Mágicas se presentan en suaves colores pastel con alas y cuerpos con purpurina, corpiños brillantes y faldas de tul, además de sus espectaculares melenas. Las Sirenas Mágicas, **Barbie**, **Christie** y **Kayla** tienen la cola decorada con joyas y son de brillantes colores. ¡Seres fantásticos con todo el encanto de **Barbie**!

Mattel

MAGIC ENGLISH

La colección de Magic English es un método divertido para aprender inglés junto a tus personajes Disney favoritos. Estos DVD interactivos te permiten divertirte con material inédito a la vez que aprendes con los momentos más mágicos de los Clásicos Disney. Cada DVD contiene diferentes tipos de actividades: lecciones temáticas, canciones en formato karaoke, divertidos juegos de palabras y mucho más. ¡Aprender inglés va a ser muy divertido este verano!



Buenavista Home Entertainment DVD


DIBUPASATIEMPOS
Por Àlex López
A
Dibu acaba de darse cuenta de que ha olvidado traer algo muy importante a la playa. Rellena las palabras horizontales con los objetos numerados del dibujo y descubre qué es.
B
A las plumillas les encanta bañarse todas a la vez y es entonces cuando abarrotan la playa. ¿Podrías decirnos cuántas hay ahora mismo en remojo?


D
Seis personajes
de la revista están
veraneando también
en la playa de
Mundo Dibu.
¡Encuéntralos!
¿Por qué corre Inky,
el vigilante de la
playa? ¿Irá a
salvar a alguien?
C
El señor Pez Globo se ha enfadado
mucho cuando lo han pescado.
¿Pero sabrías decir de quién
es el anzuelo que ha picado?
1. PLU
2. MAESTRO PLUMILLA
3. PIN
E


Guión: David Ramírez
Dibujo y color: Sam G.C.
Creado por: Sam G.C.
25
¿ADÓNDE ESTAMOS BAJANDO?
DE PYO!
GLUPS!
FLAP FLAP
AQUÍ ACTIVARÉIS TODAS LAS RUNAS QUE HABÉIS ESCRITO EN EL AULA.
¿VES ESOS CÍRCULOS, OPIKÚ? SI LAS ACTIVÁIS DENTRO DE ELLOS, LOS QUE ESTAMOS ALREDEDOR NO CORREMOS NINGÚN PELIGRO SI SE OS DESCONTROLA EL HECHIZO.
¿POR QUÉ SE LLAMA "SALA DE PYO"?
PORQUE AQUÍ VIVE PYO, MI RUNARIO.
¿EH? ¿QUÉ ES UN RUNARIO?
ES COMO UN CANARIO, SÓLO QUE ABSORBE MAGIA.
¿COMO UN CANARIO? ¡VAYA! ¿DÓNDE ESTÁ? ¡TENDREMOS QUE IR CON CUIDADO DE NO PISARLO!
!
OPIKÚ...
ESTÁS HACIENDO.
PYO


Bienvenidos a...
El Club iDibus!
1- Carlos Sáenz Ezquerro, Pradejón (La Rioja)
2-Anna Brugat Mangas, Figueres (Girona)
3-Fran Gámiz Sánchez, Elche (Alicante)
Los finalistas...
¡¡Hola, dibucolega,
aquí tienes un mes más
los dibujos que más molan
de nuestros dibuartistas!!
EL DIBUJO DEL MES POR:
Cristina del Portillo Nogueroles (Madrid)
Comentario: el dibujo de Cristina tiene movimiento, energía y además está dibujado y dispuesto de forma ideal para una portada. Es perfecto para iDibus!: la plumilla, tinta, goma, papel y en el centro esta graciosa dibucolega, rodeada de todos estos útiles de dibujo y lista para pintar. El estilo utilizado estaría englobado dentro del mundo manga.
Enviad vuestros dibujos y cartas a:
El Club iDibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
@FAFNIR98

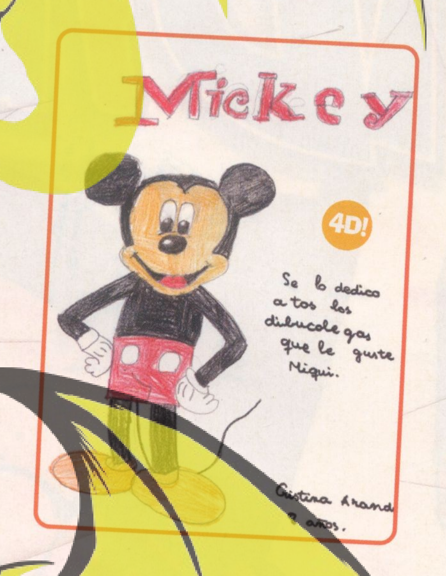
¡YA ESTAMOS AQUÍ!

¡Hola, dibucolega! Bienvenido a una nueva edición de ¡DIBUS!, con un montón de dibujos para que disfrutes del arte de los dibucolegas y, si se tercia, aprender algunos trucos que te ayuden a mejorar tus obras de arte.

1D! Sandra Díaz Revilla tiene 10 años y nos escribe desde Sant Boi (Barcelona). Nos ha enviado un dibujo de la serie **KAMIKAZE KAITO JEANNE**. El dibujo es muy alegre y llamativo, lo que resulta ideal para una serie de estas características. Está dibujado con lápiz de colores y perfilado a rotulador. El sombreado está realizado con mucha gracia y sólo en algunas zonas concretas, pero consigue darle mucho realce. La figura está muy proporcionada y el movimiento resulta muy natural.

2D! Moneiba Estévez González es una dibucolega de Tenerife que ha decidido hacer un homenaje a **Dibu**. Nos dice en su carta que es una principiante. Desde luego, para ser una principiante tienes realmente mucha habilidad. **Dibu** se siente particularmente orgulloso de este dibujo: imenudo cuerpo de atleta! Además, la forma de colorear es magnífica: la mezcla de colores para dar efectos está muy bien realizada, los reflejos del fuego sobre el traje de **Dibu**, la expresión picarona del rostro... magnífico.

3D! Christian Guerra nos escribe desde Barcelona. Es otro de los fans de **Harry Potter** que se ha decidido a homenajear a su mago favorito con un dibujo. En este caso, el estilo es muy cercano al retrato. Es un dibujo muy realista de **Harry** empuñando su varita y ataviado con el uniforme del colegio Hogwarts de magia y hechicería. Está coloreado con ceras duras: quizá no es el tipo de procedimiento más adecuado para colorear este tipo de dibujo, y sería mejor utilizar lápices de colores o acuarelas. Incluso podrías intentar colorear con el ordenador, porque se consiguen efectos muy interesantes.



4D! Cristina Aranda Rivilla tiene 8 años, nos escribe desde Córdoba y reivindica un clásico de siempre: **Mickey Mouse**. A ella le ha hecho ilusión realizarlo, y además lo dedica a todos aquellos dibucolegas a los que les gusten las aventuras de este simpático ratón. El dibujo está muy bien proporcionado y con una expresión simpática, muy propia del ratón.

5D! Alba Pérez Muñoz tiene 14 años y vive en Peñarroya-Pueblonuevo (Córdoba). Está muy preocupada porque le encantaría conseguir una Game Boy, su ilusión de toda la vida. Nuestros concursos son concursos de verdad, Alba, y el nivel es muy alto, aunque recibimos de todo. Tu dibujo está muy bien y ahora pasaremos a comentártelo, pero piensa que recibimos montones de car-

DIBURANKING

Las cinco series, películas, mangas, cómics, videojuegos, películas, etc... más celebradas por los dibucolegas:

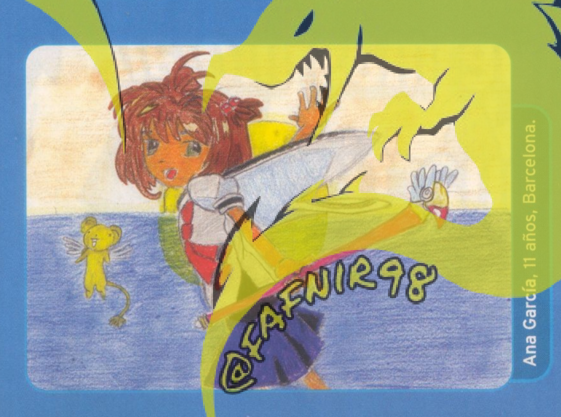
1. 1- HARRY POTTER
2. 2- LOS SIMPSON
3. 3- YU-GI-OH!
4. 4- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
5. 5- SHIN CHAN

¡Vota a tu serie, peli o libro preferido!

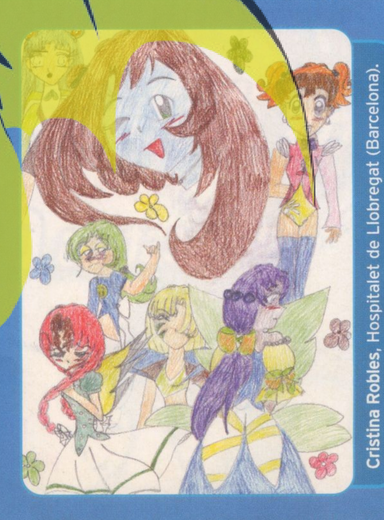
Escríbenos a:
Revista ¡DIBUS!
Diburanking
Passatge de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
con el asunto "diburanking"

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que m



Ana García, 11 años, Barcelona.



Cristina Robles, Hospitalet de Llobregat (Barcelona).



tas, incluso del extranjero, y es muy difícil llegar a ganar por la cantidad de participantes que hay. A veces es más la idea o la originalidad del dibujo lo que le hace triunfar que el hecho de que esté mejor o peor dibujado. Si te fijas, además de comentar la forma, siempre nos gusta decir algo de la expresión, el tema o lo que comunica un dibujo, pues todo es importante. Así que a perseverar; es muy posible que algún día consigas ganar. Mientras tanto –y por lo que pudiera pasar– ve ahorrando poquito a poquito, así te aseguras de que, de un modo u otro, conseguirás tu tan ansiada Game Boy. El dibujo es muy divertido, una especie caricatura humorística. Está pintado cuidadosamente, aunque deberías intentar apretar un poco más al pintar e intentar dar algunas sombras.

6D! Sandra Barrera Martín nos envía desde Madrid este dibujo de **Bart Simpson** disparando con un tirachinas. Nos ha llamado la atención este primer plano del tirachinas en perspectiva, con **Bart** detrás. Sugiere fuerza y originalidad: parece que vaya a disparar de verdad. El modo de colorear es bastante simple, con colores planos, muy propios de Los Simpson. Aunque podríamos intentar poner algún matiz.

7D! Marta Pérez Vera, de La Laguna (Tenerife), nos ha enviado este precioso dibujo de unas sirenas con un delfín. Éste es uno de los casos en el que las ceras duras se emplean bien. Está realizado con una plumilla muy fina y coloreado suavemente, mezclando las tonalidades. Además, la expresión de los rostros es genial, muy simpática, ideal para estas divertidas sirenas que juegan con el delfín. En conjunto es un trabajo muy equilibrado en todos los sentidos.

6D!

7D!



direcciones QUE MOL@N

Mini juegos
http://www.minijuegos.com

Esta dirección nos la remite **Daniel Winters**, un dibucolega informatizado que quiere que todos difrutemos de los minijuegos disponibles en esta página, a los que puedes jugar *online*. Hay muchos y muy variados, así que no hay excusa para no echarles un ojo.



Latin Hogwarts
http://www.latinhogwarts.com

Isabel Martínez, otra dibucolega aficionada a surfear la web, nos recomienda una de las mejores páginas sobre Harry Potter, en la que encontrarás las últimas noticias y rumores sobre los libros y las pelis.

Internet zone

Envía tu carta a:
DIRECCIONES QUE MOLAN
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas



Alberto Cruz Vicente, 10 años, Badajoz.



Emma Sánchez Mañero, Benimamet (Valencia).



Fernando Terrés, 10 años, Barcelona.



8D! David Bua Campos es un dibucolega de Pontevedra que ha decidido inmortalizar al excéntrico **Luffy**, protagonista de la serie japonesa **One Piece**. Es un dibujo interesante, en el que se aprecia bastante el tipo de personaje que es **Luffy** por su expresión y ese vestuario extravagante que le gusta lucir. También es importante el haberlo situado sobre un fondo: nos alegra ver que el consejo de situar la figura en un contexto es seguida por la mayoría de dibucolegas. Un fondo realza mucho más a un personaje.



9D! Pedro Luís Pires Ávila nos ha enviado este dibujo de Sakura, la cazadora de cartas desde Córdoba. Tu dibujo es magnífico, pero aunque no aparezca como portada, también tiene su mérito que esté comentado en el correo. El dibujo está muy bien hecho, los personajes muy bien dispuestos, centrados y en pose. Además las figuras están rodeadas de una curiosa aura gris realizada con lápiz de grafito. Quizá los colores queden algo planos, pero es un trabajo muy bien realizado que se merece ser mostrado para que todos los dibucolegas lo veáis.

10D! Javier Jaspe Nieto es un dibucolega madrileño que nos ha remitido este dibujo del **Capitán Alatriste**, el personaje creado por **Arturo Pérez-Reverte**. Le gustaría obtener información para sombrear y realizar las arrugas de la ropa. Para sombrear correctamente sólo hay que observar a qué zonas de la figura cuesta más que llegue la luz: los pliegues, debajo de los brazos, bajo la barbilla, párpados, sienes, bajo el flequillo... Es cuestión de apretar más el color allí, para dejar constancia de la falta de luz. Lo que conseguimos así es dar más sensación de volumen. Para los pliegues de la ropa fíjate en la realidad, en la ropa que llevas, y practica dibujando sólo pliegues.

11D! José Manuel González Torres tiene 11 años y nos escribe desde Benacazón (Sevilla). Nos ha enviado este dibujo de la serie **Beyblade** con todos sus protagonistas dispuestos en círculo. Es un dibujo realizado cuidadosamente, reparando mucho en los detalles y muy minucioso. Además combina varios procedimientos: lápices de colores, rotuladores, lápiz de grafito... Curiosamente **José Manuel** ha perfilado su dibujo con lápiz negro, lo que no es habitual.



12D! Belén Gallardo es una dibucolega de Alcorcón (Madrid) que nos ha enviado este bonito dibujo de un personaje creado por ella misma. Nos cuenta en su carta que está dibujando un manga muy en serio y que además le encantaría publicarlo. Mientras tanto nos envía este dibujo de **Sweet Angels** donde realmente podemos apreciar que tiene un gran dominio en el campo del dibujo manga.

TOP 10 DE PERSONAJES

1. **Harry Potter** (Harry Potter y la Orden del Fénix)

Éstos son los personajes más queridos por los dibucolegas, y los más votados:

2. Shinnosuke Nohara (Shin Chan)
3. Bart Simpson (Los Simpson)
4. Frodo Bolsón (El Señor de los Anillos)
5. Yugi (Yu-Gi-Oh!)
6. Sakura Kinomoto (Sakura, la cazadora de cartas)
7. Luffy (One Piece)
8. Inu Yasha (Inu Yasha)
9. Doraemon (Doraemon)
10. Hamtaro (Hamtaro)

¡Vota a tu personaje preferido!

Escríbenos a: Revista ¡Dibus!
Top 10
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

o envíanos un e-mail a: dibus@normaeditorial.com con el asunto "Top 10".

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que m



David Comellas Ibáñez, Barcelona.



Carlos Esteban Gracia, Tarazona (Zaragoza).

//CONEXIÓN DIBUS//

José Terol Tur es un dibucolega de once años al que le gustaría cartearse con chicos y chicas a los que les guste **Hilary Duff** o **Lizzie McGuire**. Además le encanta el manga, el anime, salir con sus amigos y el cine. Puedes escribirle aquí:
c/ Nou 20
Montaverner 46892 (Valencia)

María, **Raquel** y **Berta** tienen 12, 11 y 12 años respectivamente. Les gustaría formar un club de manga y cartearse con gente a la que le guste **Pokémon**, **Digimon**, **La Familia crece**, **Escuela de brujas**, **Inu Yasha**, **Hamtaro**, **One Piece**, **Magical Doremi**, **Card captor Sakura** y **Super Cerdita**. Su dirección es la siguiente:
Berta Jareño López,
c/ Fuensanta 70 3ºA
30831 Javalí Viejo (Murcia)

Alejandro Gil Martínez quiere crear un gran grupo de fans de **Harry Potter** para cambiar impresiones y hablar sobre los cinco fascinantes libros que componen la saga. Puedes escribirle a:
c/ Eucalipto 2, 1º B
Arroyo de la Miel 29631 (Málaga).

Verónica González Llamas tiene trece años y es una fan de **Detective Cónan**, **Kare Kano**, **Love Hina** y además **Harry Potter**. Puedes contactar con ella aquí:
c/ Brasil 52 6º 2ª
08028 Barcelona.

[illegible] Barreiro Rodríguez quiere organizar un club de amigos de **Harry Potter**, repartir a los socios por casas, dar puntos, inaugurar el equipo de Quidditch… puedes ponerte en contacto con ella aquí:
c/Numancia 113
Vigo 36206 (Pontevedra)

Paula Ríos Forcada es una dibucolega a la que le gustaría trabar amistad con otros chicos y chicas de todo el mundo con edades comprendidas entre diez y catorce años. A ella le gusta **Harry Potter, Los Serrano, Embrujadas, Sabrina**… Puedes escribirle a la siguiente dirección:
Avda Albaida 14, pta 4
Onteniente 46870 (Valencia).

Mª Carmen López Calvo tiene 10 años y un montón de aficiones que le gustaría compartir con otros dibucolegas de edades comprendidos entre los nueve y los once años. Le gustan los deportes, dibujar, los animales, la revista **Witch** y pasarlo bien con sus amigos. Puedes escribir a:
Plaza Larita 7, 8º 1ª
Barriada de la Luz 29004 (Málaga)

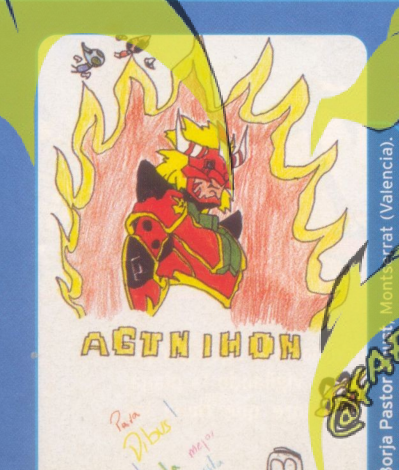
Marc Taulé Calvo tiene 11 años. Quiere hacer un montón de amigos y compartir cosas sobre **Harry Potter** y **El Señor de los Anillos**. Puedes encontrarle en la siguiente dirección:
Plaza Nuestra Sra. de las Nieves
1º 1ª izda,
Zaragoza 50012



Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan



María Martínez Pérez, Zaragoza.



Borja Pastor [illegible], Montserrat (Valencia).



Jaume Castells, 9 años, Barcelona.



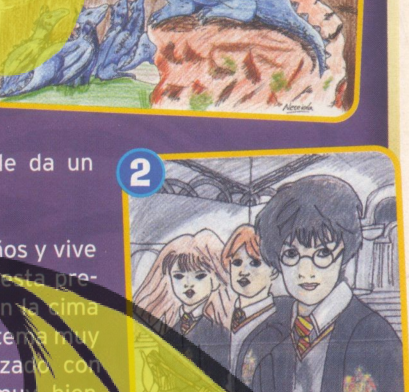
Fantasymanía

¡Cómo se nota que **Harry Potter** ha vuelto por sus fueros al panorama de la actualidad! En esta nueva edición de Fantasy hemos incluido dos dibujos de nuestro mago favorito, así como otras referencias al cine y a los videojuegos.

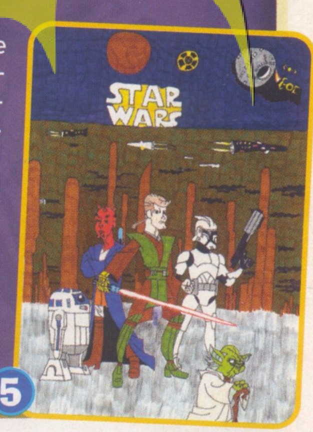
1 **Almudena Hernández** nos envía este dibujo desde Barcelona. Ha realizado una hermosa vista nocturna del colegio Hogwarts de magia y hechicería. Se ha declarado una terrible tormenta y **Buckbeak**, el hipogrifo, sobrevuela el castillo para ponerse a salvo, tanto de los rayos como de los **Dementores**. El dibujo está realizado a rotulador completamente. La tormenta con sus rayos es realmente espeluznante. Además hay que decir que el hipogrifo tiene movimiento.

2 **Mónica Martínez Gordillo**, de Sevilla, nos hace su particular homenaje a **Harry**, **Hermione** y **Ron** con este dibujo del cartel de la película HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA. Ha realizado un dibujo en tonos grises con los colores bastante difuminados.

3 **Francisco Sánchez Pavo** tiene 14 años y nos escribe desde Sant Celoni (Barcelona). Nos ha enviado este dibujo de FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES. Nos cuenta que ha realizado el dibujo con lápices de colores combinándolos con ceras duras. Nos ha llamado la atención la delicadeza y el cuidado que ha puesto en su trabajo. Especialmente el trazo y los detalles -los zapatos, el cinturón y el vestuario-. También la forma de colorear está muy cuidada, pues ha utilizado un colorido muy tenue que le da un aspecto bastante real.



4 **Nereida Pérez Claros** tiene 14 años y vive en Los Prados (Málaga). Nos envía esta preciosa camada de dragones azules en la cima de una montaña. Desde luego es un tema muy bello, además el tratamiento realizado con lápiz de color y perfilador está muy bien. Asimismo, tanto las proporciones como el movimiento se ven muy naturales. El sombreado es correcto y consigue sensación de volumen. Realmente es un dibujo muy elaborado, felicidades.



5 **Juan Antonio Jiménez** es un dibucolega de Alboraya (Valencia), que nos envía este magnífico dibujo de STAR WARS. Aparte de un auténtico y elaborado trabajo, **Juan Antonio** ha realizado una buena combinación de procedimientos. Lo empezó a dibujar con lápiz y a continuación lo ha coloreado combinando lápiz de color y rotulador. Por último ha utilizado perfilador para dar realce y nitidez a los diferentes elementos que componen la escena. Destacamos especialmente lo simpático que ha quedado el maestro **Yoda**.



SOLUCIONES PASATIEMPOS

A

1. CUBO
2. PALA
3. PIÑA
4. TOALLA
5. DIBUS
6. ROCA
7. ARENA

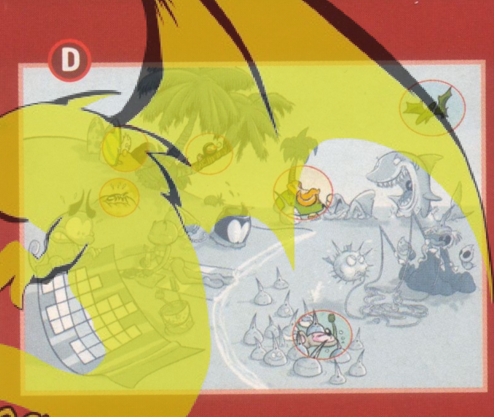
B En total hay 18 plumillas en remojo contando la que ha asustado Borrón con su disfraz de tiburón.

C



Inky ha salido corriendo hacia el agua porque lleva un buen rato de pie vigilando la playa, y la arena está tan caliente que tiene las patitas ardiendo.

D



E 2. MAESTRO PLUMILLA


El Club ¡Dibus!
Panel de dibujos
1
2
3
4
5
6
7
8
HAMTARO
1- Victoria García Yagüe,
Sant Feliu de Llobregat (Barcelona).
2- Silvia Monclús Moya,
Rubí (Barcelona).
3- Robert Roig Brugues,
Girona.
4- Sergio Centeno García,
Cáceres.
5- Virginia Sedano Torres,
Vallecas Villa (Madrid).
6- Laia Sánchez Ruíz,
Cerdanyola del Vallés (Barcelona).
7- Miguel Ángel Torrijo Bori,
Huesca.
8- Raquel Moreno y Santi Echeverría,
Barcelona.
@FAFNIR98



¡Un mes más! Los dibuganadores de los dibuconcursos nos han hecho llegar sus fotos con los regalitos que les hemos enviado. ¿Estás tú entre ellos?



▲ **Azul Dominguez Roldán** con su hermana pequeña **Abril**, de Barcelona, Concurso Simbad **¡DIBUS!** 45



▲ **Elvira Urbano Porcel**, Concurso Tarta de Fresa **¡DIBUS!** 49



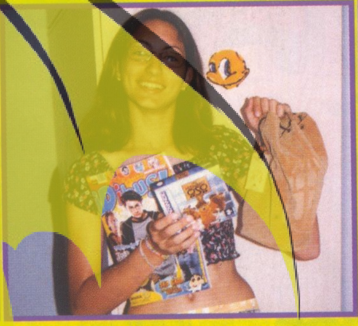
▲ **Endika Arteta** de Portugalete (Vizcaya), Concurso Mario & Luigi **¡DIBUS!** 47



▲ **Eneko Borrero Jiménez**, de Fuerteventura, Concurso Imaginext **¡DIBUS!** 44



▲ **Gorka Santos Villar** de Bizkaia, Concurso Dragon Ball Z **¡DIBUS!** 48



▲ **Iris García Marcos** de Barcelona, Concurso Hermano Oso **¡DIBUS!** 49



▲ **Iván Revuelta Santos**, Concurso Beyblade **¡DIBUS!** 45



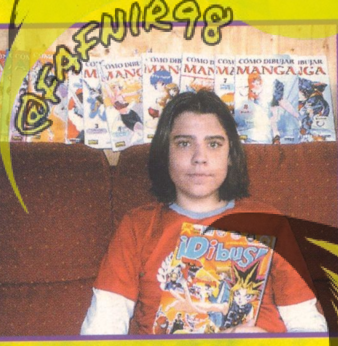
▲ **Jesus García Villar** de Andújar (Jaén), Concurso Action Man **¡DIBUS!** 46



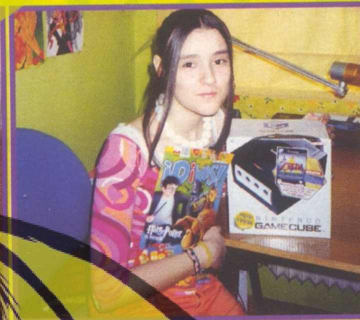
▲ **Laura González Gutiérrez** de Lugo, Concurso Tarta de Fresa **¡DIBUS!** 49



▲ **Saul Sullivan Miranda** de Palma, Concurso Action Man **¡DIBUS!** 46



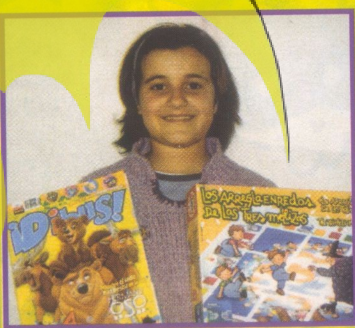
▲ **Francisco Mora Fernández**, Concurso Norma Manga **¡DIBUS!** 47



▲ **Andrea Villa Sánchez** de Asturias, Concurso Final Fantasy **¡DIBUS!** 48



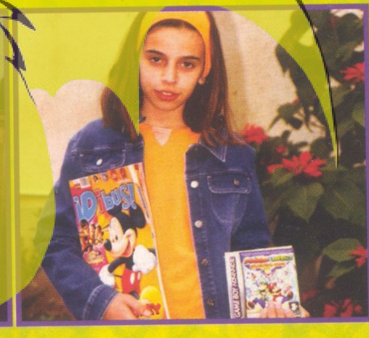
▲ **Carmen Zurita Olivares** de Madrid, Concurso Norma Manga **¡DIBUS!** 47



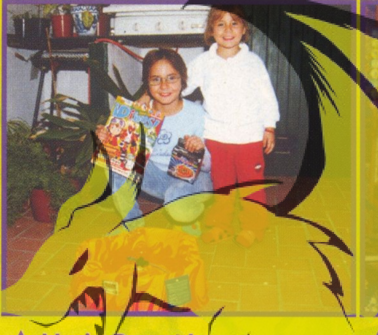
▲ **Celia Cózar Lozano** de Cartagena (Murcia), Concurso Las Tres Mellizas **¡DIBUS!** 48



▲ **Daniel Higueras Vega** de Barcelona, Concurso Beyblade **¡DIBUS!** 45



▲ **Laura Fort Aznar** de Valencia, Concurso Mario & Luigi **¡DIBUS!** 47



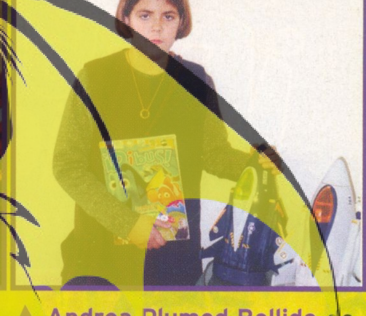
▲ María Pozo Moreno y su hermana pequeña Beatriz de Motril (Granada), Concurso Beyblade ¡Dibus! 42



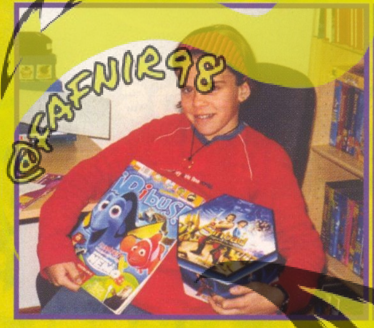
▲ Raquel Calpe Torres de Teruel, Concurso D-Tector ¡Dibus! 45



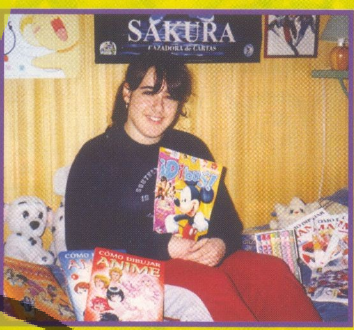
▲ Alberto Gil Cásedas de Zaragoza, Concurso D-Tector ¡Dibus! 45



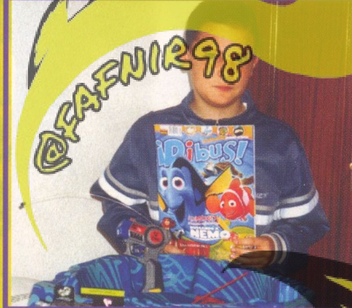
▲ Andrea Plumed Bellido de Teruel, Concurso Banjo & Kazooie ¡Dibus! 46



▲ Andrea Santoja Mengual de Muro d'Alcoi (Alacant), Concurso Simbad ¡Dibus! 45



▲ Eva Trulla de Vilanova i la Geltrú (Barcelona), Concurso Norma Manga ¡Dibus! 47



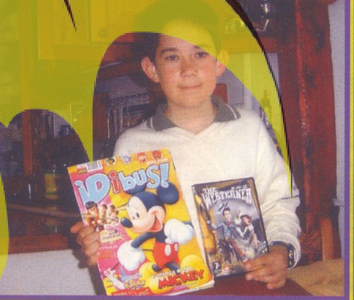
▲ Juan Muñoz Escobar de Alcorcón (Madrid), Concurso Beyblade ¡Dibus! 45



▲ Meritxell Corbeto González de El Prat de Llobregat (Barcelona), Concurso El Rey León ¡Dibus! 48



▲ Natalia [illegible] López de Fuengirola (Málaga), Concurso Mario & Luigi ¡Dibus! 47



▲ Pablo Perdiguero Díaz de Malaga, Concurso The Westerner ¡Dibus! 47



▲ Sergio [illegible] Galiana de San Vicente (Alicante), Concurso Power Rangers ¡Dibus! 44



▲ Juan Molina Fernandez de Cangas (Pontevedra), Concurso Disney-Pixar ¡Dibus! 50

LISTA DE GANADORES DE ¡Dibus! 51

La revista de los jóvenes artistas

POWER RANGERS

Daniel Roldán Luengos (Bilbao)
Joaquín Saez García (Palma de Mallorca)
Rafael Igualada Bertomeu (Xàtiva)
José Vicente Moreno Manuel (Valencia)
Javier Sánchez Sierra (Bornos)
Antonio Medina Moreno (Getafe)
Anares Acin Laganza (San Mateo)
Francisco Hidalgo Ruiz (Madrid)
Francisco Viñuelas Cordero (Zamora)
Antonio Bernal Ortiz (Benacazón)

SWORD OF MANA

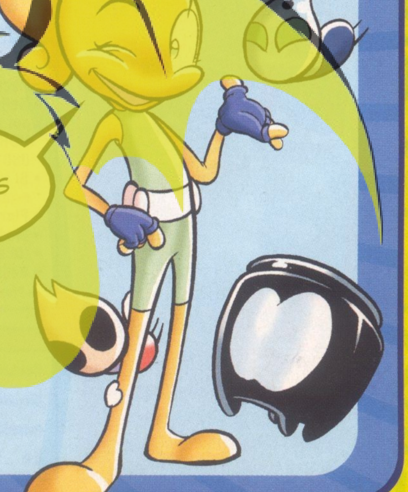
Juan José Martínez Navarro (Villaverde Bajo)
Ainhoa Martínez Motos (Albacete)
Raquel Gómez Marcos (Madrid)
Paula Pérez Fuentes (Móstoles)
Cristina Redondo Guisado (Pamplona)
Carmen Alía Pascual (Cáceres)
Íñigo Pérez Fernández (Leioa)
Elena Martínez Diosdado (Jerez de la Frontera)
Daniel López Pérez (L'Hospitalet de Llobregat)
Ignacio Munitis González (León)
Pablo Villanueva Domingo (Valencia)

RUGRATS

Laura Cañamero Florido (Campillos)
Julia Araguás Monata (Huesca)
Tatiana Gomariz Pérez (Molina de Segura)
Andrea Gargallo Manota (Castelló)
Matías Martínez Medina (Altea)

BRATZ

Ana Lozano Pertegas (Moraleja del Campo)
Cristina Pilar Martín Linares (Almería)
Ainhoa e Irian Liu Pérez (Alicante)
Ana María Muñoz Barboteo (Fuengirola)
Paula Álvarez González (As Pontes)
Antía Pérez Docampo (Redondela)
Miriam Buenasmañanas Maeso (Manzanares)
Nicolau Aquilino Rodríguez Frías (Alicante)
Irene de Luis Sapiña (Cullera)
Sandra Alonso Puchal (Albal)



¡¡¡Felicidades, dibuganadores!!!



¡Dibu Tienda!
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL
Por teléfono: 902 120 144
Por fax: 93 265 23 10
Por e-mail: correo@normaeditorial.com
Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan 7-9 08010 Barcelona
Con la garantía de NORMA Editorial
Pedido mínimo 30 €
Spiderman
Los Simpson
PELUCHE SPIDERMAN
6,05 €
CAJA SORPRESA KRUSTY
Ref. 895001002
12 €
HOMER METÁLICO CON CUERDA
34 €
¡Pídelos desde casa!
OFERTA DE SUSCRIPCIÓN
¡Te regalamos nuestra camiseta exclusiva... ...y una caja de ceras MANLEY!
12 revistas + camiseta ¡DIBUS! + caja de colores + gastos de envío gratuitos*
53 €
*VÁLIDO ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA.
FIGURITAS LOVE HINA 2
NARU
Ref. 891012121
5,80 €
TSURUKO
5,80 €
HARUKA
Ref. 891012121
5,80 €
MUTSUMI
Ref. 891012121
5,80 €
MYAMO
SARAH
Ref. 891012121
5,80 €
NÚMEROS ATRASADOS
¡Dibus!
¿Te faltan números de ¡Dibus!? Recuerda que tienes a tu disposición nuestro servicio de números atrasados. Desde el nº1 hasta el último.
CUPÓN DE PEDIDO
CÓMO COMPRAR
• Recorta o fotocopia este cupón.
• Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a: NORMA CÓMICS Passeig de Sant Joan, 7-9 08010 Barcelona o por fax al: 93 231 75 84
• Si lo prefieres, envíanos todos los datos necesarios por e-mail a: correo@normaeditorial.com
• Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
• Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
• No se admiten pedidos contra reembolso.
• Pedido mínimo: 30 €.
• Para realizar tu compra, consulta antes con tus padres.
teléfono: 902 120 144
REFERENCIA | DESCRIPCIÓN | CANTIDAD | PRECIO | TOTAL
GASTOS DE ENVÍO 6 €
TOTAL
Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para la península.
DATOS DEL CLIENTE
Nombre y apellidos
Dirección
Teléfono
Población
C.P.
Provincia
FORMA DE PAGO
Tarjeta de crédito
Titular
Número
Fecha de caducidad
Firma
@FAFNIR98

Llega el súper veranix JETIX a FOX KIDS

¿Quieres ganar un montón de premios con tus series favoritas?



JETIX™

¡No te pierdas el bloque Jetix cada día de 10:00 a 18:30!

Síguelo en

FOX KIDS™

www.foxkids.es



@ XAFENIR98
ESCANEO REALIZADO POR
MARVEL
TRADING CARD GAME
VS. SYSTEM
SPIDER-MAN
VS. DOC OCK
UN MILLON DE RAZONES PARA JUGAR
Prepárate para la Batalla del JCC Definitivo
¡El set de inicio para dos jugadores de Spider-Man vs. Doc Ock presenta a Spider-Man como nunca se ha visto antes! Nuevos aliados y enemigos expanden el campo del Sistema Vs., y te ofrecen una visión a algunas de las cartas que aparecerán en la expansión de sobres este otoño, La Telaraña de Spider-Man. Este set contiene todo lo que dos jugadores necesitan para empezar en el mundo del Universo Marvel. Participa este verano en todo el mundo en el Pro Circuit de UDE de $1,000,000. Tu premio te está esperando.
SPIDER-MAN VS. DOC OCK
MARVEL
$1 MILLION PRO CIRCUIT
www.ude.com
UPPER DECK ENTERTAINMENT
Upper Deck Entertainment, VS. System y los diseños son marcas registradas de The Upper Deck Company, LLC. Marvel y todos los personajes relacionados con los comic books: TM & (c) 2004 Marvel Characters, Inc..www.marvel.com. Superheroes es una marca registrada y co-propiedad. Licenciado por Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en los EE.UU